'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

● 電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

1999 11

최초공개 「플레이스테이션 2」의 전모를 밝혀 드립니다

특보 「두근두근 메모리얼 2」 데이트 신 최초공개!!

◆ 창간기념 이벤트
77명에게 행운의 선물을 드립니다

집중공략
- PS 와일드 암즈 2nd 이그니션
- PS 프론트 미션 3
- PS 톨네코의 대모험 2
- PS 바이오 하자드 3
- PS 겟타로보 대결전
- DC 클라이맥스 랜더즈
- DC 소울칼리버
- N64 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

파워특보
- 「두근두근 메모리얼 2」 PS
- 「패러사이트 이브 2」 PS
- 「크로노 크로스」 PS
- 「죠죠의 기묘한 모험」 DC

1 별책부록 GO! POWER 공략왕



2 「특수 제작 메모리 카드 스티커」

3 PS2 용 「철권TT 대형 브로마이드」

부수공사기구 한국ABC가입
ISSN 1227-7177


오뚜기
너희는 라면을 어떻게 먹니?
스포츠 입체 캐릭터
종이접기가
오뚜기
과자처럼
부셔먹는 라면
뿌셔뿌셔
칼슘함유
피자맛


전국 대리점 모집
어린이 지능개발을 위해 태어났다
TV용 어린이 학습컴퓨터
홈-티처 II
■ 입체영상게임
■ 신나는 동요 노래방
■ 컴퓨터 실력 쑥쑥!
홈티처2
새로운 차원의 게임기
드림 스테이션
DREAM STATION
와우! 패드가 움직여요.
특수 조정 패트로
실감게임!
주식회사 나선
경기도 고양시 일산구 백석동 1141-2 풍산아파트형 공장 620호 TEL: (0344)902-3444
Powered by
SEGA
16BIT 게임기의 전설!
메가드라이브 2가 왔다.
국내유일의 SEGA 정식승인 제품임
국내 최초 16BIT
국산화 성공!!
NEW
MEGA DRIVE
COMPUTER VIDEO GAME SISTE



과자처럼 뿌셔먹자!
클론처럼 뿌셔먹자!
심심할때, 출출할때 뿌셔먹으세요,
끓여먹는 라면과는 차원이 달라요,
뿌셔뿌셔
피자맛
₩350
과자처럼 부셔먹는 라면
뿌셔뿌셔

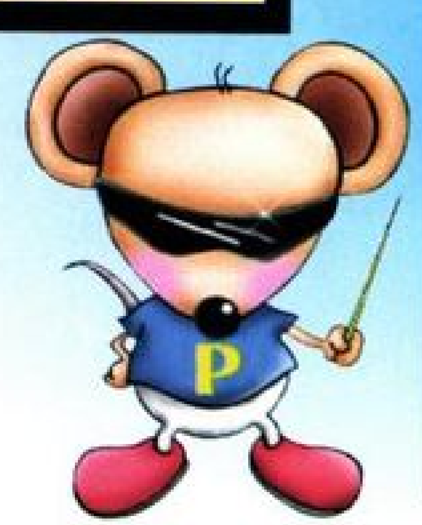
책갈피 위치: http://www.powerzine.com/

인터넷 찾아보기 추천 사이트

게이머만을 위한 POWERZ인터넷!

"홈게임방" 접속방법

하나! 인포샵 챔프에 접속해서, 메뉴 어디에나 있는 77번 자료실에서 홈게임방 접속 에뮬레이터를 받는다!
둘! 02)700-9077(담당자: 깜찍이)이나 02)3142-6843(담당자: 임떡식 장군)으로 연락해서 접속 에뮬레이터가 들어 있는 CD를 무료로 우송받는다!





왜 게이머는 POWERZ 인터넷 접속 프로그램을 써야 하는가?



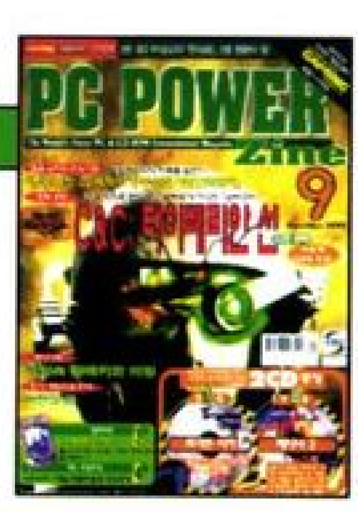
쉽고 간단하게 접속할 수 있다

게임하는 시간도 없는 이 마당에 전화접속을 설정하면서 그 아까운 게임 시간을 버린다면 삼일운동 당시에 목숨을 걸고 나라를 지키셨던 조상님들도 슬퍼하실겁니다! PC파워진 부록CD에 있는 원클릭 인터넷 프로그램을 사용하시면 별다른 설정을 하지 않아도 쉽게 인터넷을 사용할 수 있습니다.



게임을 가장 잘 아는 PC파워진이 직접 운영한다

인터넷이 정보의 보고라고는 하지만, 도대체 새로운 게임에 대한 자료나 정보들이란 어디서 찾아야 할 지 몰라서 헤멘 분들도 많았습니다. 게다가 막상 찾은 사이트들은 영문이나 일문으로 되어 있는 경우도 많았죠. 저희는 직접 운영하고 있는 한글로 된 게임 정보 페이지 〈www.powerzine.com〉을 운영하고 있습니다. POWERZ 아이콘 클릭만 하시면 어디에서나 저희 페이지로 오실 수 있죠



최신 게임 정보를 빠르고 간편하게 얻을 수 있다

게임을 위한 인터넷이라면 게임을 아는 사람이 운영해야 하는 것이 당연하겠죠. POWERZ 인터넷 프로그램은 게임에 대해서 가장 잘 아는 PC파워진이 직접 운영하고 있습니다. 그리고, 게임을 위한 최상의 인터넷환경을 만들기 위해서 저희는 오늘도 열심히 달리고 있습니다.

·주·제우미디어


오뚜기
용기있는 자라면—
열라면 용기!
맛있는 열라면을
언제 어디서나 간편하게~
출출할땐 용기있게 외치세요
"열라면 용기"
열
熱
진라면


서점 판매중!
충무공전Ⅱ
난세영웅편
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)



10월 출시 예정!
무료 배틀 서버 지원
삼국통일
"대륙을 꿈꾸며"
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!



국산 전략시뮬

국내 최초 2가지!

1. 3국의 사투리 목소리 옵션
2. 전용 무료 배틀서버

토종 배틀서버 E2-NET 빼앗긴 게임방을 되찾겠습니다!

우리만의 독특한 문화, 게임방.
하지만 외국 게임들이 우리의 게임방을
독차지 하고 있습니다.
이제 E2- NET은 우리의 손으로 만든
삼국통일을 시작으로 빼앗긴 게임방을
되찾기 위해 첫발을 내딛습니다.

삼국통일의 특징

- 고구려·백제·신라 3종족 전투
- 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
- 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
- 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
- 마법과 전략의 조화
- 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
- 서로 다른 생산체계



개 발 원
up2date
UP-TO-DATE Entertainment.


anime club
FOR GOOD ANIMATION LIFE
비트매니아 팝 푼 뮤직
비트매니아 썸머믹스
비트매니아 포켓 댄스 댄스
비트매니아 애니송 믹스
비행기로 GO
포켓몬 카드 게임 카운터세트
포켓몬스터 카드게임 스타트
마리오 소프트 키홀더
겟타 마징가 마리 휘규어 콜렉션
포켓 몬스타 카드게임 확장팩
P/S 메모리 카드
포켓몬스터 카드게임 데크 케이스
포켓 몬스터 캐링 케이스
포켓 몬스터 카드게임 플레이 매트
포켓 몬스터 카드화일
특약점 및 지방 도·소매업자 대모집 중 (가맹비 없음)
▶ 각종 CHARACTER GOODS
(키홀더, 휘규어, 봉제품, 문구류 외)
▶ 각종 휴대게임기 (MINI GAME)
(게임보이칼라, 네오지오포켓, 언더스완, 비트매니아 포켓 외)
▶ 각종게임기
(플레이스테이션, 수퍼 패미콤 외)
▶ 각종 게임기 주변기기
(소니, 닌텐도, 호리전기, 아스키 외)
종합 특약점
게임클럽
02)713-0143/ 4
포항점
0562)248-5525
청주 게임챔프
0431)276-8664
원주 게임 메이트
0371)761-4578
청주 게임 플러스
0431)253-9470
둘리 문구캐릭터
02)577-7546
수원특약점
0331)251-1617
캐릭터 특약점
뉴타입
053)323-1777
대전 박서방
042)255-7613
언플러그
042)254-0400
분당 게임친구
0342)704-1641
용산삼우전자
02)706-8833
테크노마트점
애니채널
(02) 3424-8077
강변역 테크노마트
▶ 애니컬처 02)3424-6488 6층 A-101
▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
▶ 액시존 02)3424-6350 6층 A-025
▶ 투나투 02)3424-8013 8층 B-066
■ 수입원 / 토마토 클럽 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 1812호 Tel. 02)705-0570 02)326-3705 Fax. 02)705-0571
■ 판매원 / 토마토 프라자(게임기기) Tel. 02)705-0569 / 토마토 콜렉션(캐릭터 제품) Tel. 02)705-0568

CONTENTS

1999. 11



특보

현장취재



전격왕 특집 기사

특별기획

PS2 특별기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션2 신작라인!

플레이스테이션 신작라인!



드림캐스트 신작라인!



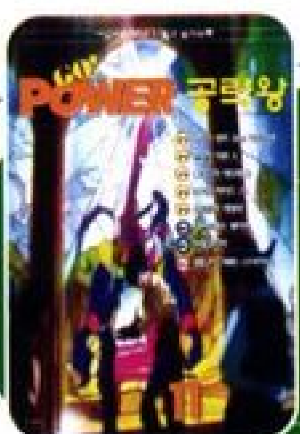
컴보이64 신작라인!

아케이드 신작라인!

애니메이션 라인!

독자방

특별부록



1 별책 「GO! 파워 공략왕」

PS 와일드 암즈 2nd 이그니션
PS 프론트 미션 3 / PS 톰네코의 대모험 2
PS 바이오 하자드 3 / PS 겟타로보 대결전
DC 댄싱 블레이드 / DC 클라이맥스 랜더즈
DC 소울칼리버
N64 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

2 PS 2용으로 개발 중인 「철권TT」 브로마이드

3 특별 제작 PS용 「메모리 카드 스티커」







COVER

이번 호의 표지는 「두근두근 메모리얼 2」입니다. 물론 그 때, 그 감동이 다시 살아날 지는 의문이지만, 이 게임을 통해 우리 모두 잃어 버렸던 순수(?)를 다시 한 번 떠올릴 수 있다면 좋겠습니다. 우리 모두가 지고 있을 첫 사랑의 기억을….

GAME INDEX(가나다 순)

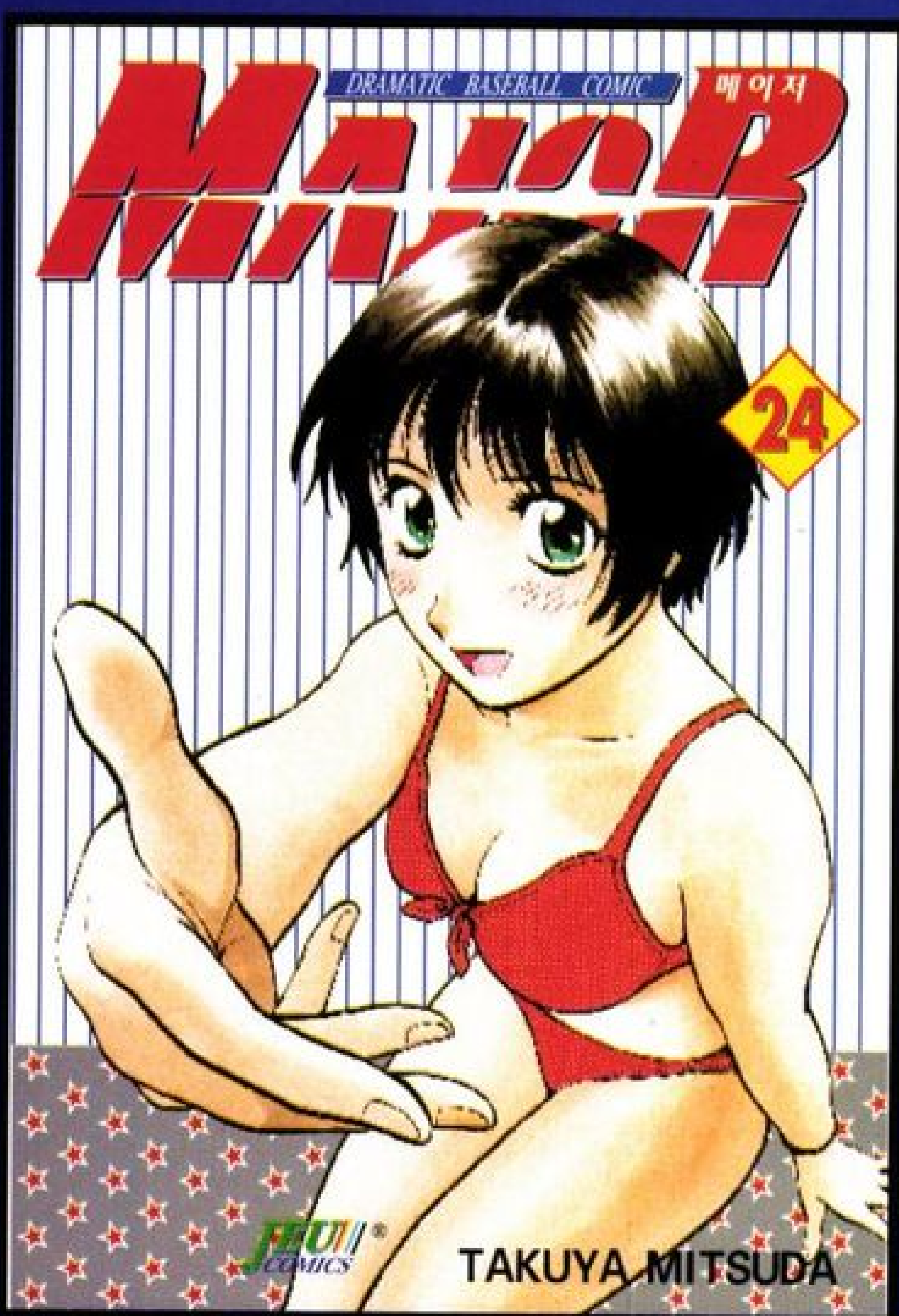
비디오 게임정보 700-9077
불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

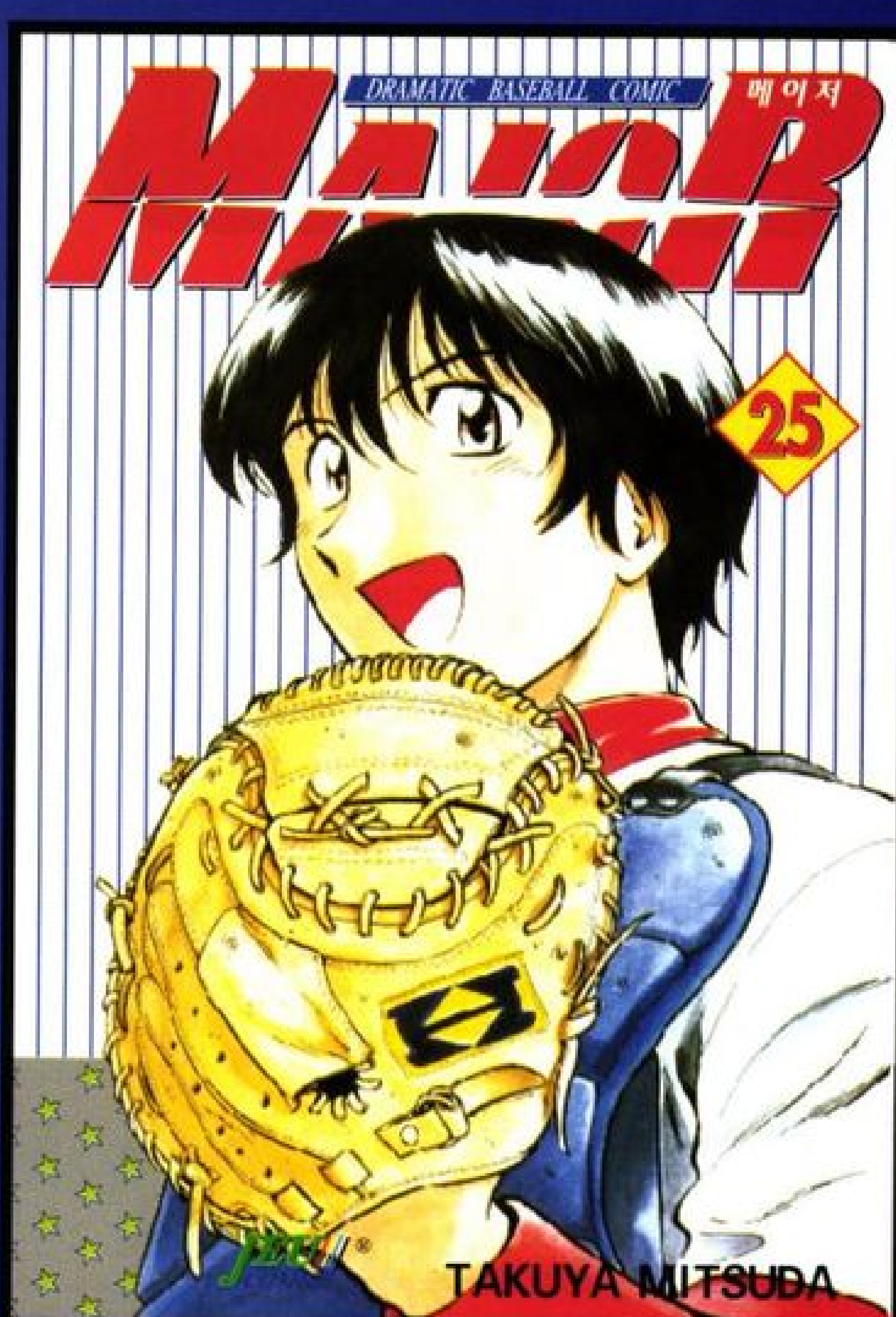
테크노 세대의 테크노 감각 코믹 MAJOR

메이저에는 없는 거 없이 다 있다!

메이저에는 멈추지 않고 보게 되는 재미가 있다!!
주인공 고로의 단순, 무식, 과격의 파워풀한 웃음이 있다!!
벅찬 감동과 찐한 우정은 당근! 고로와 시미즈 'Love Affair' 도 있다!!

"1권~25권 절찬 발매중"





저자: 미쯔다 타쿠야
발행처: (주) 제우미디어
문의전화: (02) 3142-6843

MAJOR 독자들을 위한 VIG EVENT

★ 아래의 보기 중에서 '메이저' 와 관계없는 것 2개를 찾으세요!! ★

A 메이저의 출판사는 '제우미디어' 이다.

B 메이저는 현재 21권까지 출판되었다

C 메이저의 저자는 '미쯔다 타쿠다' 이다.





D 난 메이저의 주인공으로 이름은 '고로'입니다.

E 난 메이저의 여주인공으로 고로를 짝사랑하고 있는 '시미즈'입니다.

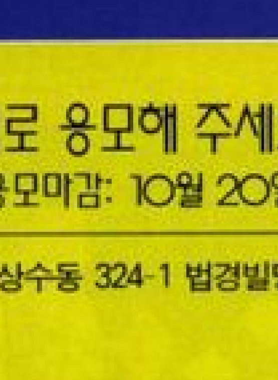
F 난 고로의 절친한 친구 토시야이며, 포지션은 투수입니다.



1등 1명

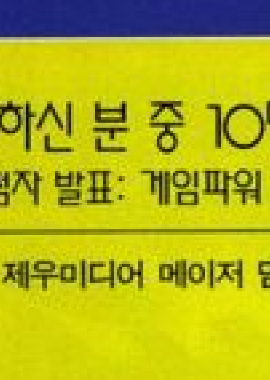


2등 3명



울티마온라인

3등 6명



시스템 다이어리

지난호 당첨자명단	
1등(1명)	
인천광역시 중구 송림2동 302-12번지	박제성
2등(3명)	
충남 천안시 신방동 873번지	강민식
전남 남양주시 와부읍 덕소리	최태현
서울시 서대문구 창천동 4-93	김경인
3등(6명)	
충남 금산군 군북면 내부 1리	김묘남
서울시 은평구 불광3동 378-13	김용종
전북 익산시 신동 802-4	문성훈
부산광역시 부산진구 가야 3동 410-17	권원성
서울시 영등포구 신림 2동 192-47	이경배
경기도 안산시 본오동 신안아파트	채수환

지난호 정답: A, E, H

정답 2개를 모두 찾아서 예쁜 엽서로 응모해 주세요! 응모하신 분 중 10명을 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다.

(응모마감: 10월 20일까지, 당첨자 발표: 게임파워 12월호)

보내실곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (주) 제우미디어 메이저 담당자 박지연 앞 (우) 121-160



신문・잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위
PC POWER Zine
세상엔 두가지 겜지가 있다
아무한테나 빌려주는 겜지, 나만 몰래보는 겜지~~~~~
대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine
10
October 199
특종
웨스트우드 최초의 3D 액션게임 RENEGADE
C&C: 레니게이드 전격공개
커버스토리/ 블리자드가 숨겨놓았던 비밀병기가 터졌다!!!
워크래프트 3
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
셀프카메라/ 게임제작자의 하루, 내가 말한다
「창세기전 3」 그래픽의 마술사 전석환
출시임박 게임진단
입 다물고 보기나 해! 툼레이더 4탄!!!
초기대작 열대이트
현재 완성도 90% 모습 드러난 디아블로 2
ABC
부수공사기구
한국 ABC가입
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사특
값 8,500
기대작 집중해부
창세기전 3
인기 게임소설 ②
머린의 꿈
게임특집
악튜러스
4 양면 별책부록
C&C: 타이베리안 선
싱글+멀티플레이 100% 진짜 고수되기
증정
정 2 품
에너미 인페스테이션
enemy infestation
정 1 품
은색의 용병
은색의 용병
정 3 품
다크니스
다크스톤, 홈월드, 맥워리어 등 기대작들의 체험판과 포가튼사가, 송무공전 2 1.04, 파랜드택틱스 3, 강철제국 패치 등 게임패치와 각종 유틸리티들을 꽉꽉 눌러 담았습니다
http://www.powerzine.com 웹진 가동중
세계적 게임
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사제휴

우리들의 놀이거리

우리 나라 청소년들의 가장 큰 놀이거리는 무엇일까? 당연하게도 PC방에서 「스타크래프트」나 「레인보우 식스」 등의 게임을 즐기는 것이다.
반면 일본 청소년들의 가장 큰 놀이거리는 무엇일까? 역시 PS, DC 등의 가정용 비디오 게임일 것이다.
이 두 가지 놀이거리의 가장 큰 차이점은 하나는 집에서 즐기는 것이라는 점과 하나는 집이 아닌 누구의 간섭도 받지 않는 다른 공간이라는 점이다. 한 때 국내에서 일본 게임들을 규제하기 시작하면서 내놓았던 명분이 '폭력성과 외설'이다. 이런 것이 과연 '얼마나 현실성이 있을까' 하는 생각을 해 본다.
이미 우리 나라 청소년들의 대부분이 즐기고 또 앞으로도 즐길 「스타크래프트」나 「레인보우 식스」 등의 게임들은 폭력성이란 부분에서 일본의 게임들에 비해 안전하다고 자신있게 말할 수 있는가?
또한 이미 집을 떠나 PC방이란 공간을 자신들의 놀이공간으로 만들어 버린 청소년들이 아무런 규제없이 즐기는 성인용 인터넷 사이트들과 채팅 등은 과연 '외설성'에 있어 안전하다고 할 수 있을까?
이제는 게임을 하기 위해 PC방으로 집을 나선 우리 청소년들을 다시 집으로 돌아오게 할 필요성이 있다.
물론 그러기 위해서는 집안에서 이루어지는 놀이거리(?)를 그들에게 제공해 주어야 할 것이다.
과연 청소년들을 집밖으로 내 몬 사람들은 누구란 말인가?

[이성필 팀장]

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

플레이스테이션 2 사양, 동경 게임쇼에서 전격 발표



'동경 게임쇼' 99 가을'이 지난 9월 17일부터 19일까지 마쿠하리 멧세에서 개최되었다. 물론 이번 전시회의 가장 큰 관심사는 PS 2! SCEI의 사장은 이번 행사장에서 "PS 2는 파워풀한 게임기일 뿐만 아니라 일종의 네트워크 컴퓨터(NC)로서도 사용할 수 있게 될 것"이라고 밝혔다. 이번 게임쇼에서 공개된 PS 2 사양에 따르면 DVD, 암호기술을 장비한 메모리 카드, iLink(FireWire), USB, PC카드 등의 최신 인터페이스 기술을 제공하게 되며 가까운 장래, 네트워크용 주변기기를 별도로 발매할 것으로 알려졌다. 또한 SCEI의 사장은 강연 중에 「네트워크 컴퓨터」란 말은 그다지 사용하지 않았지만 새로운 플레이스테이션은 영화와 게임을 인터넷에서 다운로드 하는 등 몇 가지 NC와 같은 기능을 제공한다고 말했으며 출하 후 2일간 100만대의 PS 2의 판매가 예상된다고 밝혔다.

*관련 기사 : 본지 56페이지

드림 캐스트 미국 발매 2주만에 50만대 판매



'세가 오브 아메리카'는 지난 9월 23일, 드림 캐스트의 판매 대수가 미국에서 50만대를 돌파했다고 발표했다. 지난 9월 9일부터 미국에서 판매되기 시작한 드림캐스트는 이로써 발매개시 2주만에 51만 4천대를 소매점에서 판매한 셈이 됐다. 한편 미국에서 플레이스테이션이 50만대를 달성하는데 걸린 시간은 발매 후 4개월, 닌텐도 64는 2개월로 이들에 비하면 빠른 판매율을 기록한 셈이다.

유럽판 DC 발매 3주 연기

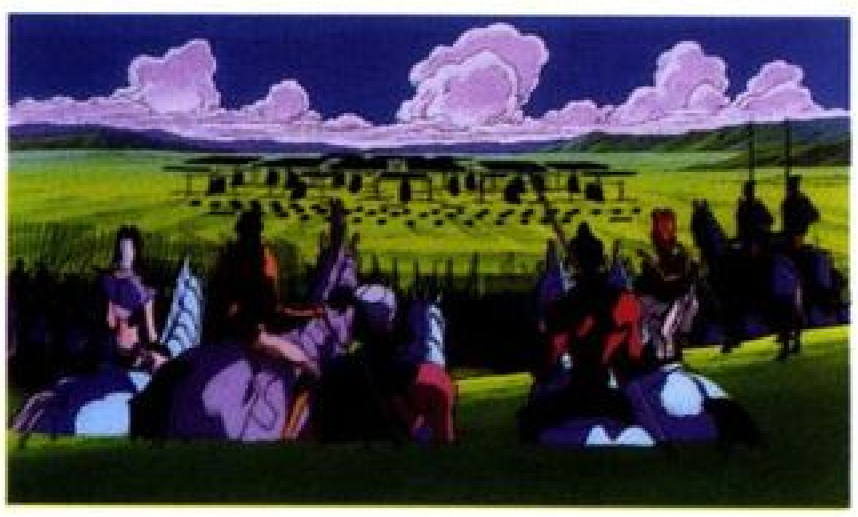
SOE(세가 오브 유럽)은 최근, DC의 인터넷 서비스 업자인 BT(브리티쉬 텔레콤)의 요청에 따라 유럽판 DC의 발매일을 9월 23일에서 10월 14일로 3주간 연기한다고 발표했다. 이는 '유럽의 5개국을 연결하는 형태가 될 유럽의 네트워크 환경의 기술 검증에 보다 신경을 써 준비하기 위해 연기하게 된 것'이라고 밝혔다. 한편 SOE는 발매일이 늦어진 것에 대해 현지의 소프트 메이커, 소매점들에게 사전에 충분히 예고됐기 때문에 특별한 혼란은 없을 것이라고 말했다.

「동키콩」, 풀 3D 애니메이션으로 제작



올 가을 발매될 예정인 N64용 게임 소프트 「동키콩」이 풀 3D 애니메이션으로 제작되어 게임에 앞서 선보일 예정이다. 이 애니메이션의 주요 등장인물은 게임편의 주인공이었던 동키콩을 비롯, 디디콩, 캔디콩 등이며 무대는 현대 문명에서 고립된 바나나형의 작은 섬이다. 한편 이번에 발표된 애니메이션 「동키콩」은 극장용이 아닌 TV 방영용으로 오는 10월 1일부터 테레비동경계 채널을 통해 일본 전국에 방영(방영시간은 매주 금요일 18:30)될 예정이다.

「알렉산더」, 드림캐스트용 게임으로 개발



게임파워에서도 소개된 바 있던 국산 애니메이션 「알렉산더」가 DC용 게임으로도 개발 중인 것이 확인됐다. 알렉산더는 한국, 일본, 미국의 3개국에서 공동으로 진행되는 대형 애니메이션 프로젝트. 지난 9월 위성방송 WOWOW에서 첫 방송을 시작으로 영화, 서적, 게임, 캐릭터 상품 등의 마케팅을 세계적으로 전개하는 금세기 최대의 대형 프로젝트이다.

한편 이번에 발표된 DC용 「알렉산더」(장르:리얼타임 시뮬레이션)는 미디어팩토리에서 개발하며 2000년 3월에 발매될 예정이다.

닌텐도와 코나미 합병회사 설립

지난 9월 2일, 닌텐도와 코나미가 신세대 휴대용 게임기 「게임 보이 어드밴스」 등의 '새로운' 게임의 보급을 목적으로 한 합병 회사 「모바일 21」을 10월 중순에 설립하겠다고 발표했다. 코나미와 닌텐도의 새로운 합병회사 「모바일 21」은 앞으로 게임보이 칼라와 휴대 전화 등을 접속하는 전용 어댑터(2000년 4월 발매)를 지원하는 통신 게임을 시작으로 게임보이 어드밴스용, 2000년 1월부터는 닌텐도의 차세대기 「돌핀(가칭)」용 소프트 개발에 착수하게 된다.

「데드 오어 얼라이브 2」 DC판 북미에서 발매 결정

테크모는 나오미 기판으로 개발중인 아케이드 게임 「데드 오어 얼라이브 2」(10월 가동예정)를 DC 참가 제 1탄으로 북미시장에 먼저 투입하기로 결정했다. 일본에서는 아직 어떠한 정보도 공개되지 않은 가운데 발표된 이번 결정은 그만큼 북미 시장에서의 드림캐스트의 위상을 잘 말해 주고 있다. 한편 테크모의 「데드 오어 얼라이브 2」는 나오미 기판의 성능을 테크모의 개발팀 'Team Ninja'가 완벽히 소화해 낸 최신 격투 게임으로 시각적으로는 리얼타임 CG 처리를 사용한 동영상과 애니메이션 게임 시스템으로서 F버튼을 사용한 혁신적인 공방전 등 모든 면에서 뛰어나다는 평가를 받고 있다. 또한 아케이드판이 DC 범용 기판인 나오미 작품인 만큼 DC판의 완성도에도 문제가 없을 것으로 보인다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

DC와 휴대게임기의 연동이 실현?

새로운 휴대용 게임기와 드림캐스트가 연계되는 대형 프로젝트가 발표되었다. 지난 9월 17일, 게임쇼 회장에서 있었던 세가, 아키, 미디어 팩토리 3사는 합동 기자회견을 갖고 「아니마스터」라는 가상의 몬스터를 공통 분모로 하는 DC용 게임, 트레이딩 카드와 휴대용 게임기, 연재 만화 등이 함께 개발 중이라고 밝혔다. DC용 「아니마스터」를 개발하고 있는 아키의 한 관계자에 따르면 "물리적인 연동은 아직 어렵지만 몬스터인 '아니마'를 기호화 시킨 아니마 코드를 각 미디어(DC, 휴대용 게임기 등)에서 공통으로 사용하여 휴대용 게임기의 아니마 코드를 DC에 입력하면 새로운 '아니마'가 등장하는 등의 소프트적인 연동을 계획하고 있다"고 말했다.



게임에서는 자연을 주제로 한 다양한 코스들이 등장! ▶

아니마스터

세가/아키/200년 봄 발매 예정/가격미정/ARPG/1~4인 플레이/
ARPG: All Round RPG, Anima Race Project Game

DC판 「아니마스터」는 주인공의 친구인 몬스터 '아니마'를 찾아서, 육성하고, 레이스에서 승리해, 궁극의 칭호 「아니마스터」를 얻는 것이 목적이다. 약 2,000종류에 육박하는 아니마는 리얼타임으로 변화하는 계절, 기후, 시간 속에서 각자의 생태계를 가지고 자라고 있다. 그러한 상황하에서 언제 어디에서 어느 아니마가 자라나고 있을지를 추리하는 RPG적인 요소도 다소 준비되어 있다. 발견된 아니마는 「아니마 도감」에 등록되어 육성은 물론 네트워크를 사용한 4인 대전 레이스 등, 그 게임성은 무한대로 넓어질 전망이다.

원더스완과 플레이스테이션이 결합?

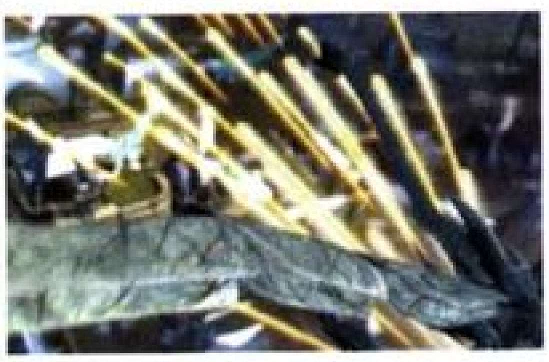


디지털 카메라와 원더스완의 만남?

그 동안 잠잠하던 휴대용 게임기 원더스완이 새로운 모습으로 등장할 것이 전망된다. 반다이는 원더스완 본체에 붙어 있는 확장단자에 적외선통신 기능을 가진 카트리지 '원더 웨이브(가칭)'를 개발, 이 원더 웨이브를 통해 포켓 스테이션과 데이터의 교환이 가능하게 되었다고 발표했다. 따라서 포켓 스테이션을 통해 플레이스테이션은 물론 플레이스테이션 2용 게임에 등장하는 캐릭터와 맵 등의 게임 데이터 교환이 가능하게 된 것이다. '원더 웨이브'의 발매일은 2000년 봄 예정으로 가격은 아직 미정이다.

아울러 반다이는 토미에서 7,800엔으로 발매중인 디지털 카메라, 미사와 원더스완을 접속하는 카트릿지 '원더 미사(가칭)'를 토미와 공동 개발했다고 발표했다. 따라서 앞으로는 미사에서 촬영한 사진을 원더스완에서 볼 수 있는 등 색다른 재미를 즐길 수 있게 될 것으로 보인다. 원더 미사 역시 발매는 내년 봄, 가격은 미정이다. 이번 발표로 인해 한 동안 잠잠하던 휴대용 게임기 시장이 다시 한 번 시끄럽게 될 전망이다.

RPG 「레전드 오브 드래곤」, SIGGRAPH에서 입선의 영예 안아



매년 여름에 개최되는 '세계 최고이자 최대 규모의 CG 축전'이라 불리는 「SIGGRAPH」(Special Interest Group on Computer Graphics)가 최근 미국 LA에서 개최되었다. 「SIGGRAPH」는 매년 니치맨 그래픽스, 스퀘어 등 최고의 게임 제작사들이 참여하여 자사의 최고 수준의 CG를 선보이는 축제로 매니아들 사이에서는 관심이 높은 축제 중 하나이다. 한편 올해의 「SIGGRAPH」 행사 중 거행된 컴퓨터 애니메 페스티벌(Electronic Theater)의 상영회에서 SCEI가 금년 12월에 발매할 RPG 「레전드 오브 드래곤」의 CG가 입선 작품으로 선출되는 영광을 안게 되었다.

해외 수출용 「마일로의 대모험」, 국내 10월 방영



해외 수출을 목표로 제작되었던 국산 애니메이션 「마일로의 대모험」이 10월부터 KBS를 통해 방영된다. '(주)선우 엔터테인먼트(대표 강한영)'에서 기획, 제작한 이 애니메이션은 지난 1월 5일 미국 '프리멘틀'사와 전세계 TV 방영 배급에 대한 계약을 끝냈으며 이를 바탕으로 총 650만 달러의 투자비를 들여 제작하고 있는 작품이다. 국내 애니메이션 업계에서는 드물게 해외로 진출하는 이 작품은 '신동민'의 원작을 '강한영' 총감독이 국제적인 경쟁력을 갖추기 위해서 수 차례에 걸친 캐릭터 수정과 스토리 작업을 통해 이루어졌다. 마일로의 대모험은 곤충의 세계에서 주인공 개미가 악당을 물리침으로써 결국 정의가 승리한다는 내용의 코믹 판타지 어드벤처물이다. 한편 (주)선우는 이번을 계기로 해외 시장에 대한 후속 작품으로 「꼬마 마녀 미룬」을 준비중이라고 밝혔다.

「두근두근 메모리얼」 소재의 동인 애니메이션, 판매 금지 결정

코나미가 자사의 인기 연애 시뮬레이션 게임 「두근두근 메모리얼」의 히로인인 '후지사키 시오리'가 성행위를 반복하는 애니메이션 비디오를 무단으로 만들어 판매해 온 비디오 제작자에 대해 판매중지 및 약 1,000만엔(환화 약 1억원 이상)의 손해배상을 청구한 소송의 판결이 최근 동경지방 재판소에서 열렸다.

비디오 게임 관련자 및 동인지 관련업자들의 관심이 집중되었던 이번 판결에서 재판장은 "후지사키 시오리의 성격 등에 대한 창작의도와 목적을 회손하는 악질적인 행위다"라고 언급했으며 코나미측의 주장을 모두 인정하고 비디오의 판매금지와 약 220만엔(한화 약 2천 5백만원)의 벌금 등을 지불하라는 결정을 내렸다. 이번 판결로 인해 점차 활성화되던 일본 동인 문화(인기 캐릭터를 이용 개인적으로 재창작한 서적, 애니메이션, 게임)에 커다란 영향을 줄 것으로 보인다.

MS가 「윈도우CE 툴킷 2.0」으로 드림캐스트 지원

마이크로소프트가 윈도우CE 개발툴인 「마이크로소프트 윈도우CE 툴킷 2.0」을 발매했다. 이번에 발표된 「윈도우CE 툴킷 2.0」은 인터랙티브 기능(음악)과 인터넷에 관련된 새로운 2개의 모듈이 추가되어 드림캐스트의 기능을 살리는데 있어 가장 최적화되어 있는 것이 특징이다. 따라서 이 「윈도우CE 툴킷 2.0」의 발매로 인해 PC의 최신 소프트 개발 기술들이 드림캐스트 소프트에 적용될 수 있는 가능성이 매우 커진 것이다. 과연 이 「윈도우CE 툴킷 2.0」이 어떻게 활용되어 드림캐스트 게임으로 개발될 지 귀추가 주목된다.

POWER NEWS

파·워·뉴·스

NEC 홈 일렉트로닉스 해체



NEC는 최근 대규모 구조개혁을 발표하며 NEC 홈 일렉트로닉스의 해체를 발표했다.

NEC 홈 일렉트로닉스는 NEC 그룹의 컨슈머(가정용 게임기) 관련사로 CD-ROM을 매체로 한 'PC 엔진'과 PC와의 연계가 가능한 'PC-FX'라는 가정용 게임기를 발매한 회사이다.

NEC의 발표에 의하면 최근 10년간 가전 산업에서 단계적으로 PC용 디스플레이, CD 롬 드라이브 등의 정보기기를 중심으로 한 사업으로의 전환을 시행하였다. 하지만 대만 메이커 등의 진출로 인해 시장 경쟁이 격화되자 이를 극복하기 위해 사업의 재편을 구성하기로 했다고 발표했다.

NEC 홈 일렉트로닉스는 모니터 산업을 위해 2000년 1월 산요전기와 합병회사를 설립할 예정이며 조명부문도 새로운 회사를 설립할 계획이다.

한편 프로젝터나 워드 프로세서 등의 사업은 2000년 1월에 영상 휴먼인터페이스 사업을 담당하는 새로운 회사를 설립하게 되며 NEC 홈 일렉트로닉스는가 발매했던 게임기의 보수 서비스 등은 앞으로 이 새로운 회사(명칭은 미정)가 담당하기로 했다.

프롬 소프트웨어 RPG 작성 툴 개발

프롬 소프트웨어는 오는 2000년 2월 PC용 던전 RPG 메이킹툴 「스워드 오브 문라이트(SWORD OF MOONLIGHT)~KING'S FIELD MAKING TOOL」을 발매할 계획이다.

이 소프트는 프롬 소프트의 가정용 게임 중 가장 대표작이라고 할 수 있는 「킹스필드」 시리즈의 작성 툴을 윈도우용으로 재구성한 것으로 3차원 RPG를 손쉽게 만들 수 있도록 개발되었다고 밝혔다. 또한 이 소프트에는 샘플 데이터로서 이번에 개발된 툴로 작성된 「킹스필드」의 리메이크버전이 수록되어 있다. 현재 「킹스필드」 시리즈는 「3」가 발매된 이래 속편의 소식도 아직 발표된 것이 없어 팬들의 관심을 모으고 있는 상태에서 발표된 것이어서 「킹스필드」 팬들의 관심을 모으고 있다.

한편 이 소프트를 사용하기 위해서는 「DIRECT3D」에 대응하는 PCI 사운드 카드가 필요하며 가격은 아직 미정이다.



사진은 PS용 킹스필드 3 ▶

게임 보이 소프트, 바꿔 쓰기 가능

현재 일본에서 슈퍼패미콤 소프트에 한하여 실시하고 있는 '바꿔 쓰기(카트리지 안에 들어 있는 내용을 다른 게임으로 바꾸어 주는 서비스)'를 시행하고 있는 편의점에서 게임보이용 소프트의 바꿔 쓰기 서비스도 시작할 예정이다.

이 서비스는 오는 11월 1일부터 시작되며 바꿔 쓰기 방법은 입력전용 'GB 메모리 카트리지'(2,500엔)를 점포에서 구입한 후 그것을 매장 안에 설비되어 있는 자동판매기 형태의 'Loppi'에 접속하여, 원하는 소프트를 입력하면 자동 청구기를 통해 요금이 계산된다. 한편 기존의 카트리지들이 한 개의 카트리지에 한 개의 게임만이 들어 있던 것에 비해 이 카트리지에는 최대 7 타이틀을 기억시킬 수 있다. 드디어 일본에도 합팩(?)이 등장하는 것인가?

「테트리스」 총 판매 수량 5,000만개 돌파

PS판 「THE NEXT TETRIS」(BBS/5,800엔)의 발매로 인해 「테트리스」의 일본내 총판매 수량이 5,000만개를 돌파했다. 11년전 첫 작품이 발매된 이후 아직도 정통 퍼즐로서 많은 팬들에게 사랑 받고 있는 테트리스. 과연 테트리스의 인기는 언제까지 지속될 것인가?



정정합니다

이번호 파워 나침반 다섯번째 리뷰어의 이름이 잘못 나갔습니다. 왼쪽 사진의 인물명을 '떠돌이'로 정정합니다.

아스키 EC와 세가가 손잡고 인터넷을 이용한 새로운 드라마 방영

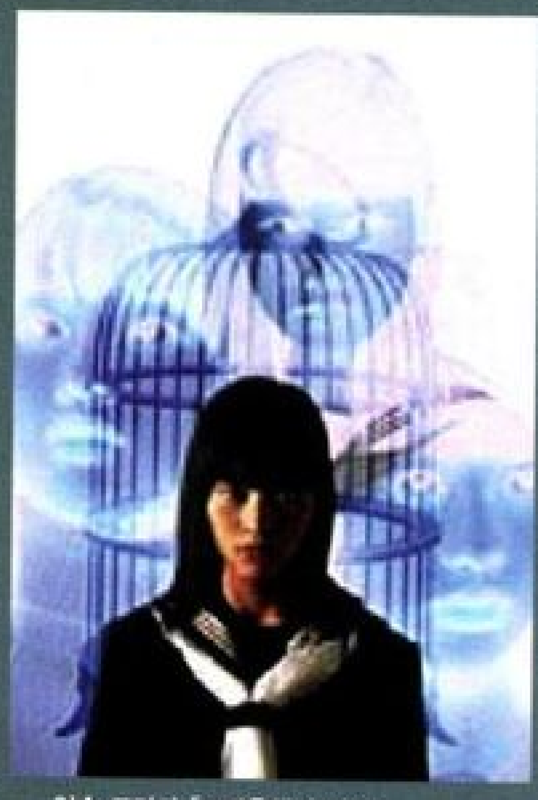
아스키 EC는 10월 1일부터 동사가 운영하는 'e-sekai'의 새로운 시스템인 'iNTERNET DRAMA'를 개시한다.

'iNTERNET DRAMA'는 인터넷으로 접속하여 시청할 수 있는 오리지널 드라마. 드라마의 진행에 맞춰 인물이나 배경설정 등의 데이터베이스가 쌓여가며 홈페이지를 변화시키는 새로운 시스템을 채용하고 있다. 이 시스템에 의해 단순히 드라마를 보는 것뿐만 아니라 인터넷을 이용 드라마의 내용을 더욱 자세히 이해할 수 있게 된다.

한편 'iNTERNET DRAMA' 1탄으로 연속 드라마 「그라우엔의 비룡」이 10월부터 시작할 예정이다. 이 드라마는 아스키 EC는 물론 세가 엔터프라이즈, 아스키가 공동제작하고, 개시일부터 1일 한 편씩(1시간) 365화를 1년동안 인터넷으로 방송할 예정이다.

관련 홈페이지

「www.e-sekai.com」



연속 드라마 「그라우엔의 비룡」

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

드림캐스트 국내 정식 발매 눈앞에?



현대세가가 드림캐스트 사업 개시를 위한 막바지 작업에 들어갔다. 빠르면 내년 3월에 첫 선을 보이게 될 한국판 드림캐스트는 외국 버전과 거의 차이가 없는 20만원대의 가격으로 출시될 예정이다(소프트는 약 5만원 예정). 가격면에서부터 보따리 상품(휴대반입 물품)과의 경쟁력을 가지고 있는 한국판 드림캐스트에는 한글 OS, 네트워크 어댑터 지원, 코드 프리(어느 나라의 소프트라도 가동이 가능) 등의 부가사항이 더해질 전망이어서 더욱 관심을 끌고 있다. 결국 한국판 그림캐스트는 잘하면 미국 소프트도 일본 소프트도 모두 돌릴 수 있는 만능 머신이 될 것으로 보인다. 또한 국내에서는 꿈으로만 여겨지던 통신대전 부분도 상당히 밝은 전망을 보여주고 있는 상태. 현대 세가는 자체적으로 네트워크 관련 사업을 진행하고 있기 때문에 드림캐스트용 서버를 자사 내에 마련할 능력을 가지고 있다.

참고로 현대 세가의 서버를 이용 네트워크 대전을 즐기기 위해서는 프로그램의 수정이 불가피하게 되는데, 게임 속에 있는 네트워크 접속관련 부분만을 손보면 되는 것이기 때문에 기술적인 어려움은 없다는 것이 현대 세가 측의 설명이다. 아쉽지만 이미 일본판 통신대전 소프트를 구입한 게이머들이 현대 세가의 서버 서비스를 받기 위해서는 한국어판을 재구입하는 추가비용을 부담해야 할 듯하다. 따라서 현재 드림캐스트의 구입을 고려하고 있는 독자라면 잠시 보류해 보는 것이 좋을 듯하다. 한편 드림캐스트 사업을 관장하고 있는 현대세가의 한 담당자는, "마무리 작업중이라고는 하지만 여러 가지 막바지 절충과 국내시장 검토가 남아 있는 실정입니다. 내부적인 문제(일본어 자막)와 외부적인 문제(코드프리, 수입단가 등에 관한 세가와의 협상)가 해결되고 나서야 구체적인 사업계획을 일반에게 공표할 수 있을 것이라고 생각합니다"라고 말해, 사업계획이 백지화될 가능성 또한 있음을 시사했다. 성큼 현실로 다가온 드림캐스트의 정식 발매, 과연 국내 유저들은 한글 메뉴가 출력되는 드림캐스트를 만날 수 있을 것인가?

'주니파워픽쳐스'의 새 SF영화「천사몽」, 게임화 추진

SF전문영화사 '주니파워픽쳐스'가 영화「천사몽」의 제작과 함께 게임화도 추진하고 있다. 아직 구체적인 계획은 짜여져 있지 않지만 아케이드게임이나 온라인게임, 플레이스테이션용으로 제작을 추진중이라고 관계자는 밝히고 있다. 감각적인 SF화면으로 구성되어 시공을 넘나드는 천사몽의 시나리오가 액션 어드벤처 게임제작에 적합하다는 것이 그 이유이다. 한편 주니측은 9월 10일 서울영상벤처센터 2층에서 있었던 투자설명회에서 영화제작과 함께 준비중인 여러 가지 캐릭터상품 중에 천사몽의 게임화 계획을 밝혔다. 뿐만 아니라 애니메이션과 만화, 팬시상품, 향수 등등 다방면의 캐릭터 상품을 계획중이라고 밝혔다. 천사몽은 지난 7월 일본에서 열린 한·일 문화산업 투자설명회에서 일본의 '이메지카'와 '니카츠영화사'로부터 지원을 약속 받은 바 있으며 감독인 주니박씨는「용가리」와「전사라이언」등 여러 가지 SF영화와 애니메이션에 참여한 경력이 있다.



「천사몽」홈페이지 'WWW. chonsamong. co. kr'

만화가 이현세씨, 서울시경 캐릭터 제작

인가 만화가 이현세씨가 서울시 경찰을 대변하는 캐릭터를 제작했다. 서울경찰청은 최근 청사 1층 중앙홀에서 '캐릭터 포돌이' 제막식을 거행하고 앞으로 서울경찰을 대표하는 캐릭터로 포돌이를 사용할 것이라고 발표했다.

포돌이는 만화가 이현세씨 작품으로 상상의 동물을 형상화하여 흥미있고 귀여운 모습으로 시민들로부터 사랑받는 서울경찰의 상징으로써 사용될 예정.



특히 서울경찰청은 '포돌이'를 디자인한 캐릭터 상품으로써 완구류(봉제 인형, 장난감 순찰차, 헬기 등), 의류(자켓, 모자, 티셔츠, 타올 등), 팬시류(캘린더, 스티커, 저금통 등) 등을 개발, 판매할 예정인 것으로 알려졌다.

메가드라이브 국산화 성공

패밀리 게임기를 생산하던 (주)나선에서 세가의「메가드라이브」를 국내 생산, 판매하게 되었다. 메가드라이브는 세가에서 생산하던 게임기로 새턴이전에 나오던 기종이다.

한편 (주)나선은 메가드라이브를 국내 생산하기 위해 8월말로 세가의 인증 절차를 마쳤으며 9월부터 본격적인 생산에 들어간 상태이다. 또한 유저들이 가장 궁금해 할 소프트웨어로는「수왕기」,「황금 도끼Ⅱ」,「프리키」등 10 종의 게임을 세가로부터 승인 받았으나 국내 실정에 맞는 7종을 선별 내장형「메가드라이브」를 개발, 판매할 계획이다.



서울랜드에서「로보트 태권V」상영

「로보트 태권V」를 비롯한 추억의 로봇 만화영화 6편이 10월 31일까지 경기도 과천 서울랜드 코메디아 극장에서 상영된다. 상영작은「황금철인」(68년),「괴수대전쟁」(73년),「로보트 태권V」(76년),「로보트 태권V와 황금날개의 대결」(78년),「3단변신 로보트 태권V」(84년),「혹성 로보트 썬더A」(81년),「지구용사 벡터맨」(99) 등 로봇을 주제로 한 국산 애니메이션들이다 . 상영시간은 오후 1시, 3시, 5시 세 차례며 가장 관심을 모으고 있는「로보트 태권V」는 24, 25일 오후 3시에 각각 상영될 예정이다. 한편 행사기간 중에는 SF 애니메이션 포스터 전시회 및 로봇 애니메이션 희귀자료 전시회가 함께 열릴 예정이다.

문의처 : 서울랜드 (02-504-0011)



스쳐 지나가는 계절 중, 어느덧 잊어가고 있는 것이 있었다. 무구한 시대의 기억. 조용한 도서관에서 처음으로 만났었다. 그 후 황혼의 강가에서 순수하게 웃었다. 손을 흔들며 "또 만나."라는 말은 아직 기억한다. 그때는 분명 어딘가에서 다시 만날 수 있을 거라 믿고있었다. 어린아이들이 속삭였던 약속. 바램은 이루어지고…. 두 사람은 다시 만났다.

제작사	코나미
장르	연애 시뮬레이션
발매일	11월 25일
발매가	6,800엔

추억… 이별… 재회… 그리고 다시 사랑으로…

두근두근 메모리얼 2

전작의 특보에 이어 이번 달에도 새로운 정보가 공개되었다. 개발도는 95%니까 발매일 연기는 없을 것 같고, 제발 한정판이나 넉넉하게 찍어줬으면 좋겠는데….

좀더 리얼한 연애를 위해…

기후가 변한다

각 계절에 따라 캐릭터의 의상이 변하는 것은 전작에도 존재했었다. 하지만 「2」에서는 그것뿐만이 아니라 데이트 도중에 갑자기 비가 내리는 등 기후가 변화되어 각종 해프닝이 벌어지기도 한다.



▲ 맑은 날에는 이런 옷을 입고 나온다.



▲ 늦은 밤…비는 내리고…등의 18금 이벤트는 없다



▲ 계절에 따라 변하는 의상을 보는 것도 하나의 재미!

딴 짓 하지마!

여성 캐릭터들과 대화시 각 캐릭터들은 화제의 내용에 따라 표정은 물론이고 시선까지 변한다. 이제는 각 캐릭터에 성격까지 파악해서 그에 맞는 대화를 유도해 나가야 한다. 사실 이것은 연애 시뮬레이션이 아니라 전략 시뮬레이션이었던 것이다.



◀ 두 사진을 보고 다른 점을 발견했는지…?



눈…눈동자까지 움직인다! ▶

캐릭터들도 리얼타임으로 생활한다

주인공이 이런저런 행동을 취하고 있을 때 각 캐릭터들도 나름대로의 목적을 위해 행동하고 있다. 이제는 각 캐릭터들의 사고 패턴까지 견제해가며 게임을 진행해야 된다. 자세한 것은 아래 사진을 보도록 하자.

데이트 없는 두근두근은 수때고 없는 아키라!

아무리 주인공이 능력이 좋고 인기가 높다고 해도 결국은 데이트를 반복해 호감도를 얻어야 한다. 또한 대부분의 이벤트는 데이트 중에 일어날 확률이 크다. 이번에도 기본적으로 두근두근 특유의 데이트 후 또는, 도중 삼지선다 선택 식으로 진행되지만 그것 이외에도 뭔가 특별한 것이 있을지도 모른다.



이것이 데이트신. 전작에 비해 다양해진 시추에이션을 즐길 수 있다 ▶



사랑을 알기 전 우정이 존재하던 시절

"그때는 그 감정이 사랑인줄 몰랐습니다. 누가 그것을 사랑이라 가르쳐 줬다면 지금 이렇게 마음 아프지 않아도 됐을 텐데…".

「2」에서는 주인공이 이 게임의 배경인 고등학교에 들어가기 전, 여자 캐릭터와의 추억을 만들기 위해 초등학교 2학년 때의 봄방학을 약 한 달간 진행하게 된다. 여기서 추억을 만들면 본편의 초기 파라미터와 실행 파라미터가 조금씩 변하게 된다. 또한, 추억을 만든 캐릭터와 고등학교에서 재회하게 되면 그 캐릭터와의 회화가 바뀐다거나 새로운 이벤트가 일어나는 등 새로운 요소가 듬뿍 첨가되었다.



▲ 시오리…가 아니다. 쳇…!



▲ 이렇게 추억을 만들어 갈수록 본편에서의 재회가 즐거워진다



▲ 문지기가 지키고 있다. 여기서 근성 바보는…



▲ 이렇게 된다. 쳇…난 사키만 있으면 돼…라면서 스스로를 위로하는 주인공



◀ 이주인 레이가 등장한다. 이주인 레이가 여기까지 등장할 정도로 인기 캐릭터였나?



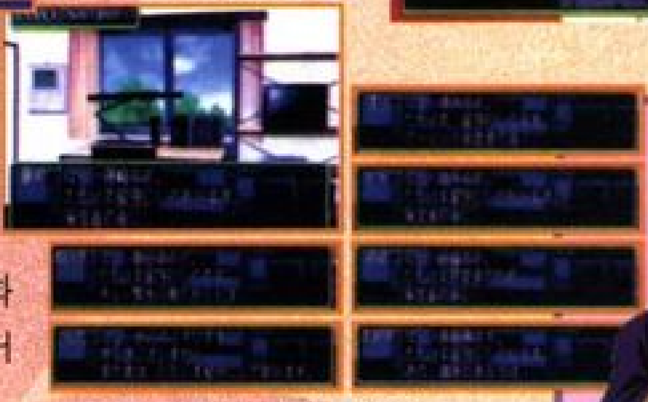
크리스마스하면 히로인과의 이벤트도 빠질 수 없지▶

오늘을 위해 1년을 참아왔다!

두근두근 메모리얼에서 12월 24일 하면 가장 먼저 떠오르는 것이 바로 크리스마스 파티. 「2」에서도 전작과 마찬가지로 이주인 레이의 집에서 파티가 거행된다. 크리스마스 파티하면 전작에서 니지노 사키의 엔딩을 보기 위해 열심히 근성만 올렸다가, 크리스마스 파티 때 문지기에게 출입을 거부당한 쓰라린 기억이 있는 근성 바보들도 있을 텐데…. 과연 이번 「2」에서도 문지기의 벽은 높을 것인가…?

목소리만 들어도 행복한 시절

이번 「2」의 무대가 되는 '히비키 시(市)'는 '키라메키 시(市)'의 옆 마을이라는 설정 등 전작과 세계관을 공유하고 있다는 사실은 모두 알고 있을 것이다. 설마하고 예상은 했었지만 이주인 레이의 등장에 이어 전작 캐릭터들도 자동응답기를 통해 목소리를 들을 수 있다는 사실이 판명되었다. 과연 어떻게 전화번호를 알아내고 무슨 이유로 전화를 하게 될지는 모르지만, 어쨌든 전작의 캐릭터가 등장한다니 기대도는 200% UP!!



▲ 감동! 감동! 이 순간 코나미가 잠시나마 멋있어 보였다

그외 서브캐릭터 공개



히비키 고등학교의 열혈교장

이주인 메이의 비서(몸종?)

코나미가 사고쳤다!!

두근두근 메모리얼 2의 등장 캐릭터에게서 편지를 받을 수 있다!! 라는 놀라운 사실이 판명되었다. 편지의 내용은 그 캐릭터에 따라 다양하게 준비되어 있고 그 캐릭터의 사인도 받을 수 있다. 또한 편지를 받은 사람만의 특전이 있을 지도 모르는데…. 과연 이게 일본 내 한정이벤트인지는 모르겠지만 일단 한번 국제 우편을 이용해 도전해 보는 것은 어떨지….





▲ 게임을 첨 시작했을 때의 상태. 모든 능력이 뛰어난 코토코에 비해 히카리가 공부면에서 열세를 보이는 것이 눈에 띈다



▲ 주인공과 사이가 좋아지게 되면, 주인공과 함께 공부한다.

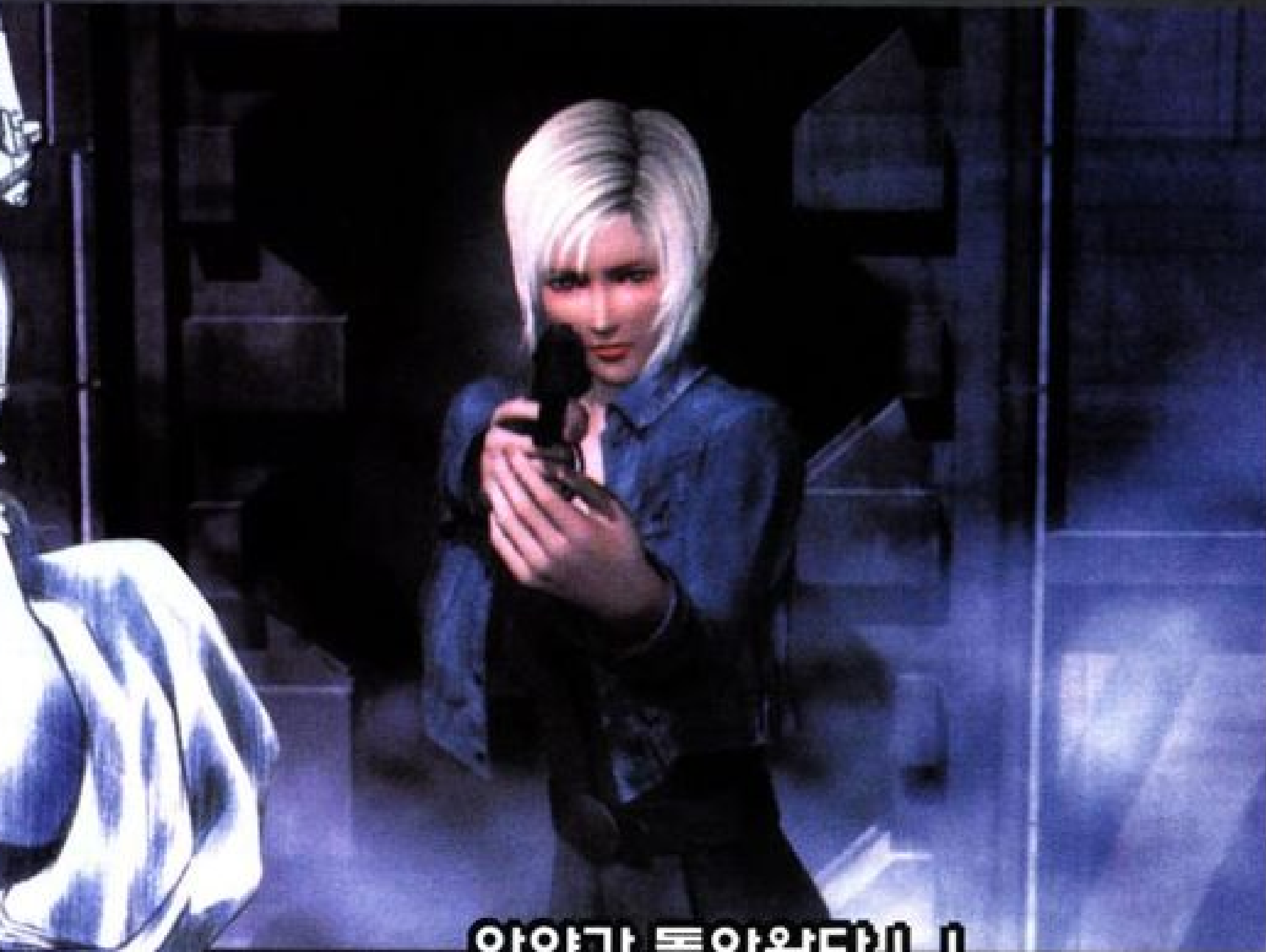


▲ 드디어 결과가 나왔다. 주인공과 공부를 열심히 해온 히카리는 성적이 대폭 상승. 반면에 주인공과 그다지 친하지 않은 코토코는 별 변함이…



▲ 나름대로 자신들의 진로가 결정된다. 사진으로나마 감상하시길…. 뭐, 나는 일본어를 모른다고…!





뛰어난 CG와 원작소설과 연관된 오리지널 스토리로 많은 팬들을 확보한 패러사이트의 후속작이 발매된다. 어드벤처로 제작되어 더 세밀해진 CG와 연출만으로도 기쁘지만 더욱 중요한 것은 듀얼 쇼크가 대응된다는 점이 아닐까? 근데 십만년은 걸릴 듯한 이동 스피드와 혼잡한 화면구성은 제발 좀 사라져 줬으면 하는데…. 과연 어떤 게임으로 돌아올 것인가? 그리고 아야는 어떻게 변화할 것인가? 대폭 강화된 그래픽과 연출로 되살아난 이 게임의 매력을 살펴보자.

제작사	스퀘어
장르	어드벤처
발매일	12월 발매예정
발매가	미정

아야가 돌아왔다!!

패러사이트 이브 2

이번 겨울에 우리 앞에 찾아올 「패러사이트 이브 2」. 이번 이야기는 뉴욕이 아니라 한국교민들이 다수 살고있고 '다저스'의 연고지이기도 한 LA이다. 전작과 마찬가지로 미토콘드리아의 영향으로 별의별 해괴망측한 특수능력을 지닌 아야가 주인공. 이번 작에서는 청바지뿐만 아니라 미니스커트를 입은 모습도 있어 상당히 파격적인 변화를 보여준다(기쁜가?). 그리고 시스템 적으로는 캐릭터의 움직임에 맞춰 시점이 변화하며 전투도 전략적인 요소가 많아져서 대폭적으로 변화했다. 물론 고도의 영상표현을 이루어내었다는 것은 말할 필요도 없다.











사건의 열쇠를 쥐고 있는 장면들. 그래픽의 세밀함이 눈에 띈다



아야 브레어

3년전의 사건에 연루되어 뉴욕시경에서 미토콘드리아 대책반(MIST)으로 전속되었다. 특수한 능력을 사용하며 사건의 진상을 쫓는다.

프롤로그

2000년 9월 4일. LA의 다운타운에 위치하고 있는 최첨단 하이테크빌딩 '아크로폴리스 타워'에 돌연 미토콘드리아·크리쳐가 나타난다. 사람들을 구출하기 위해 특수부대가 현장에 투입되지만 특수부대와의 연락은 끊겨버리고 옥상에서 탈출을 시도하던 헬기도 누군가에 의해 격추되고 만다. 그 혼란을 수습하기 위해서 연방수사국(FBI)은 미토콘드리아 대책반(통칭 MIST)을 현지로 파견한다. 현장에 도착한 MIST의 자동차 안에는 3년 전 뉴욕시경에 근무하던 아야가 있었다.

사건이 일어난 빌딩 속에서 아야는 어떤 여성과 만나게 된다. 아야는 자신의 신분을 밝히고 여성에게 다가가지만 그 여성은…으아앗!









이번에 등장하는 적은 바로 '크리처'. 멀쩡한 여성이 괴물이 되어 가는 엽기 장면. 꿈에 나타나면 볼만하겠지

온갖 무기를 사용하는 재주 좋은 아야

여기서는 아야가 사용하게될 무기에 대해 소개해 보기로 한다. 특수 조직에 소속되어 있긴 하지만 아야의 무기 사용능력에 대해서는 입이 벌어질 정도. 모든 특수 무기를 능숙하게 다루는 신세대 여성이다(라는 것은 무기를 다루지 못하면 신세대 여성이 아닌 건가?).



핸드건

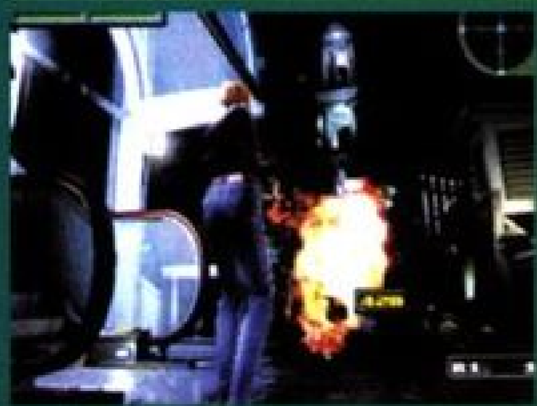
아야가 최초로 사용하게 되는 무기. 아무래도 MIST의 표준장비일 가능성이 높다. 공격력도 약하고 연사도 불가능인 싸은 무기.





그레네이드

이 커다란 총구에서 뛰어난 화력의 총탄이 날아간다. 엄청난 화력으로 웬만한 적은 한방으로 보내버릴 수가 있다. 여럿의 적에게 사용하는 것보다 1 대 1의 전투에서 쓰는 것이 훨씬 효율적이다.





샷건

길다란 총신이 특징인 샷건. 긴 총구에서 발사되는 산탄으로 다수의 적에게 공격이 가능하다. 한발 한발의 위력은 적지만 밀집되어 있는 적들에게 가볍게 갈겨주면 적은 총탄으로 큰 기쁨을 누릴 수 있다.

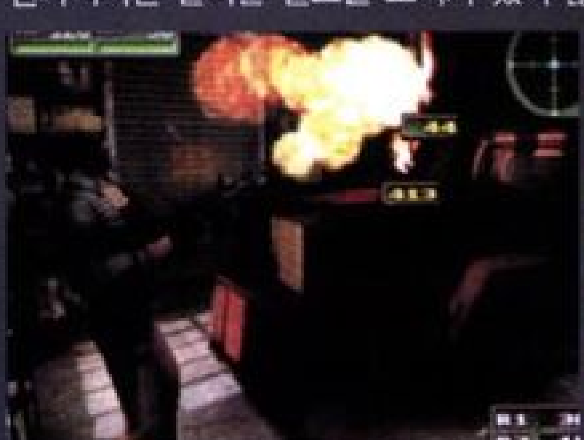


전작과의 차이는 있나?

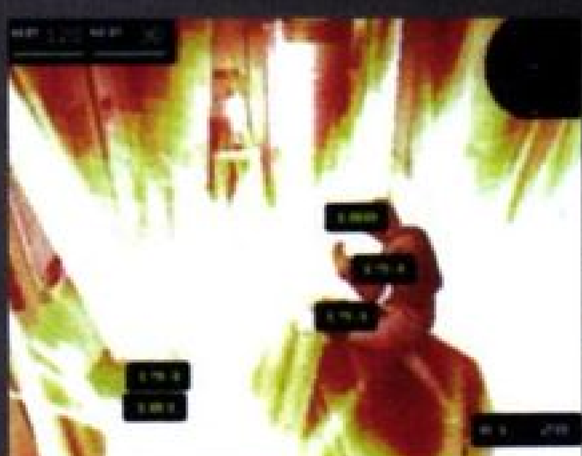
이동하면서도 적의 위치를 알 수 있기 때문에 적에게 선제공격을 하는 것이 가능해 졌다. 이는 반대로 생각하면 적으로부터 기습을 받기도 쉬워졌다는 말도 된다. 또 아야의 특수능력인 패러사이트 에너지도 약간 변화된 모습을 보인다. 전작에서는 레벨이 오르면 새로운 능력을 배운다는 식이었으나 이번에는 사용하고 싶은 것만을 배워서 파워업 시키는 것이 가능하다. 스토리 진행방식도 큰 변화가 있어서 플레이어의 행동에 인해서 스토리가 바뀐다고 하는데, 과연 어느 정도의 자유도를 보여줄 것인지 궁금하지 않을 수 없다. 연출적인 면으로는 아야의 움직임에 따라 시점이 변화되지만 멀미를 일으킬 소지가 있지 않을까 걱정된다.



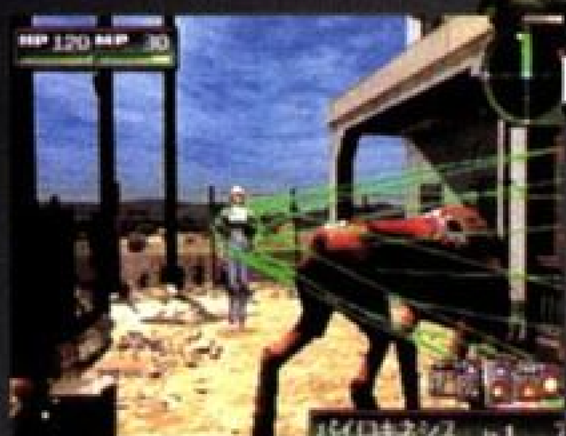
▲ 화면의 우측 상단에 있는 것은 레이더이다. 이것으로 적의 위치를 알 수 있다



▲ 무기의 튠업도 여전히 건재하다. 강력한 화력으로 맞서라



▲ 패러사이트 에너지(PE)의 위력



▲ 레이더를 이용해서 PE의 공격범위를 알아낸다

짜증나는 녀석들 ▶



새로운 전설이 막을 연다

크로노 크로스



제작사	스퀘어
장르	RPG
발매일	11월 발매 예정
발매가	미정

SFC시절 「크로노 트리거」를 즐겨했던 수많은 유저들은 스퀘어의 그 많은 리메이크 작과 후속작들을 보면서 왜 크로노 트리거는 리메이크 작도, 후속작도 안나오는 거냐! 하고 불만을 가지고 있었을 지도 모른다. 하지만 점점 밝혀지고 있는「크로노 크로스」에 대한 기사를 보면서 그런 불만을 깡그리 지워버리고 즐거운 마음으로 앞으로 나올 게임을 마음속으로 그려보자.

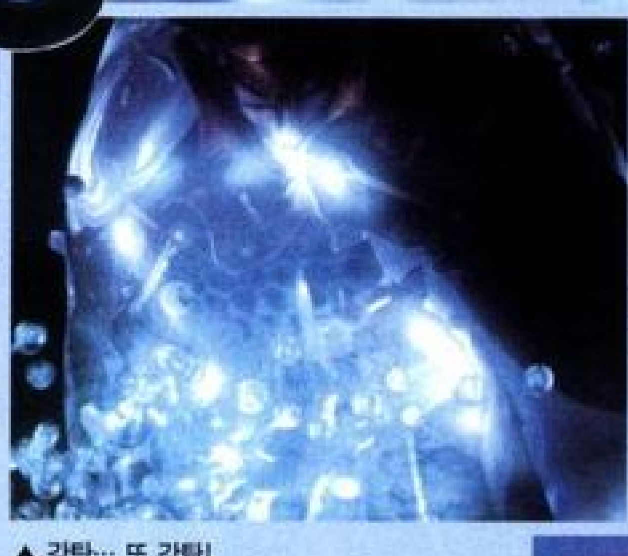

▲ 대단한 그래픽을 자랑한다. 누가 스퀘어 게임이 아니랄까봐


▲ 무슨 말이 더 필요한가?

SFC를 가지고 있었던 사람들이라면 FF 시리즈를 필두로 한 스퀘어의 게임을 안 해 본 사람들이 거의 없을 것이다. 특히 크로노 트리거는 PS나 SS같은 32비트 게임기 시대로 넘어오면서 SFC로 발매된 게임이기 때문에 더욱더 그럴 것이다. 시간과 공간을 넘나드는 장대한 스토리와 당시 최고의 인기작가인 '토리야마 아키라'의 캐릭터 성이 하나가 되어 엄청난 인기를 한 몸에 받았던 이 게임의 후속작이 드디어 PS로 나오는 것이다! 비록 '토리야마 아키라'가 디자인한 추억의 일러스트는 사라져 버렸지만 새로운 일러스트의 개성 넘치는 캐릭터들이 유저들의 만족을 가득 채워 줄 것이다.


▲ 이…이것은 3D무비?

스퀘어가 얼마 전, 동경 게임쇼에서 발표한 크로노 크로스의 오프닝 동영상을 보면 이것이 정말로 CG무비인가? 하는 생각이 들 정도이다. 「파이널 판타지 8」의 CG를 제작한 스텝들이 크로노 크로스를 담당했다니 두말할 필요도 없을 것이다.


▲ 감탄… 또 감탄!

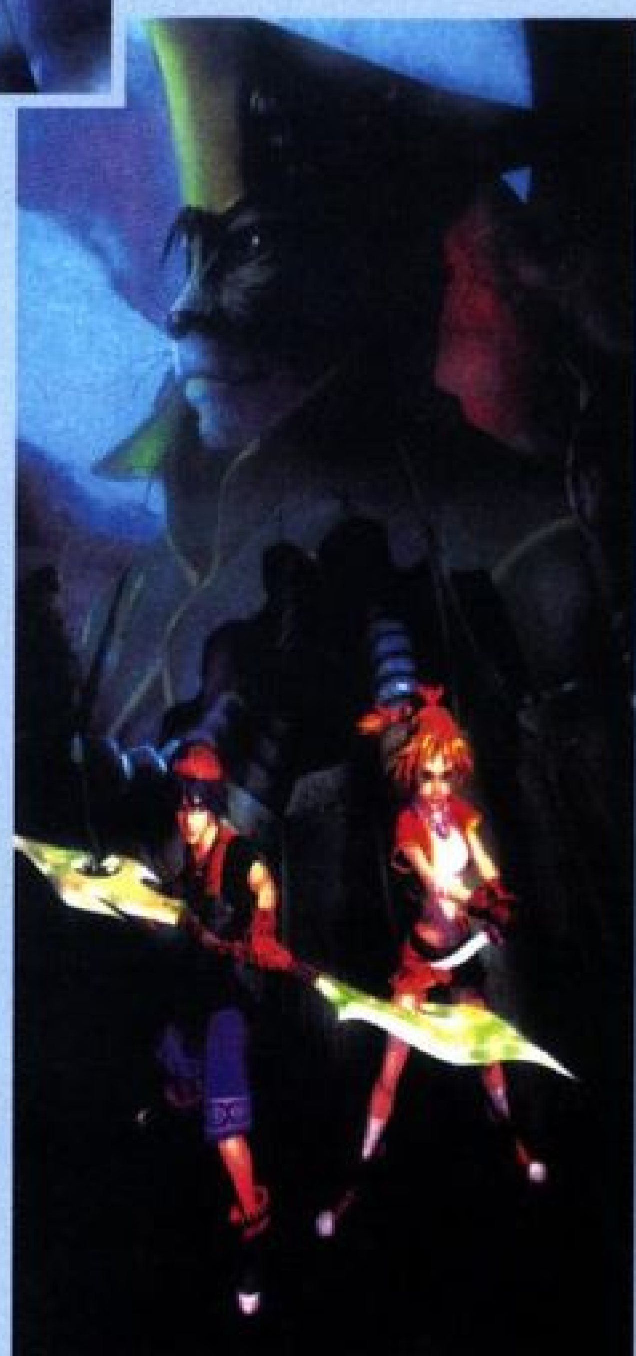

▲ 스퀘어 답게 화려한 그래픽을 보여준다.

스태미너 시스템

기본적으로 ATB 배틀을 채용하고 있지만 스태미너라는 시스템이 새로이 도입되었다. ATB게이지가 가득차면 캐릭터의 순서대로 행동을 하는 것이 아니라 스태미너가 남아있다면 누구라도 순서에 상관없이 행동을 할 수가 있는 것이다.



▲ HP밑의 숫자에 주목하자



화려한 엘리먼트

크로노 크로스에는 엘리먼트라는 것이 존재한다. 어떤 면에서 보면 FF 시리즈의 마석과 비슷한 개념이다. 이 엘리먼트를 이용해 마법, 필살기, 소환 등을 할 수 있으며 엘리먼트끼리 여러 가지 조합도 가능하다고 한다. 이 엘리먼트 시스템으로 더욱 게임의 재미를 느낄 수가 있을 것이다. 단지 한가지 우려가 있다면 너무 파판 시리즈와 비슷해져 버리는 것이 아닌가? 하는 걱정 아닌 걱정이···.



▲ 엘리먼트를 이용한 염랑(炎狼) 마리드의 소환



▲ 마리드의 화려한 공격

새로 발표된 엘리먼트

「성검전설 3」에 동봉되어 있던 크로노 크로스의 체험판에는 등장하지 않았던 새로운 엘리먼트 세 가지가 새로 공개되었다. 공격계 엘리먼트 두 가지와 공격보조계 엘리먼트 한 가지인데 화면만 보더라도 그 박력은 충분히 전해진다.

인페르노



▲ 공격계 엘리먼트 중의 하나. 절대 「소울 ○ 리버」의 인페르노와는 상관없다

헬플랜트



▲ 이름은 좀 이상하지만 공격계 엘리먼트 중의 하나

블루어스



▲ 공격보조계 엘리먼트

새로운 등장 캐릭터

주인공과 적대시하는 캐릭터들과 동료가 되어주는 캐릭터 다수가 공개되었다.



츠쿠요미

야마네코의 오른팔 격인 인물(보통 이런 녀석들이 무섭더라고). 분명히 적이지만 가끔씩은 주인공들을 돕기도 한다···. 야마네코가 마음을 열고 있는 유일한 인물이다. 독특한 생김새와는 달리 비중이 큰 인물.



라디우스

주인공이 머물고 있는 아루니 마을의 촌장. 온화한 겉모습과는 달리 예전에는 용기사단의 기사였으며 지금도 그 당시의 강력한 힘을 잃지 않았다고 한다.



갸드런

어떤 과학자의 손에 의해 살인 머신으로 개조된 인물. 과묵하고 차가운 인물로 그의 몸 속에는 수많은 무기들이 숨겨져 있고 그 무기만큼이나 강력한 힘을 가지고 있다.



루치아나

생긴 것과는 달리(생긴 대로라고 해야 하나··) 언제나 폭주하는 과학자. 폭주한다고는 하지만 연구 이외의 것에는 별로 흥미를 보이지 않는 성격이다. 이상한 연구만 하고 있어서 주위 사람들의 두려움을 사고 있다.



다리오

세쥬의 친구인 그렌의 형으로서 3년 전에 전사한 사람이다. 용의 검인 '일랜저'의 사용자였다고 하는데 왜 죽은 사람이 공개되었는지는 그리 어렵지 않게 생각할 수가 있을 것이다(이 게임은 시공을 초월한 게임).



츠마루

루치아나가 만든 사람의 말을 할 수 있는 생명체. 귀여워 보이는 외모와는 달리 무서운 힘을 내재하고 있다. 마치 「멋지다 마사루」의 무아 같은 분위기의 캐릭터.

당신의 인생… 바뀔거에요

죠죠의 기묘한 모험 -미래로의 유산-



제작사	캡콤
장르	격투액션
발매일	11월 예정
발매가	미정

드디어 죠죠의 기묘한 모험의 화면이 공개되었다. 또한 이번에 이식되는 것은 얼마전 가동이 시작된 신버전인 「죠죠의 기묘한 모험-미래로의 유산-」이다. 높은 게임성에도 불구하고 국내에서는 그다지 볼 수 없었던 게임이니 DC의 발매를 놓치지 말자.

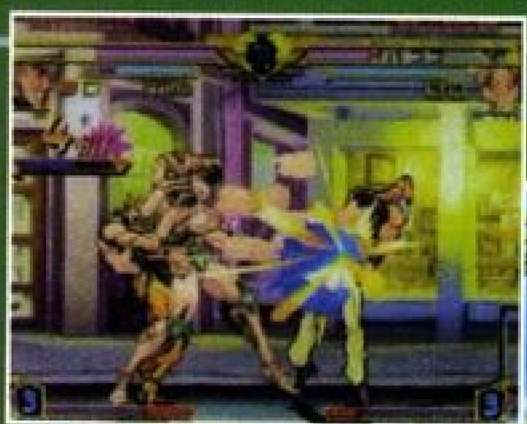
「죠죠의 기묘한 모험」은 「스트리트 파이터 3」와 같은 캡콤의 최신 기판인 'CP-SYSTEM Ⅲ'로 제작된 작품이다. 하지만 아무리 대단한 성능을 가진 'CP-SYSTEM Ⅲ' 기판이라고 해도 DC의 스펙이라면 완전 이식을 넘어 초월이식을 기대할 수 있다. 얼마전 남코의 소울 칼리버가 그랬던 것처럼 캡콤의 이식 센스라면 300%초월 이식을 기대할 수 있을 것이다.



▲ 너무 많은 것을 바라지 않는 한도내에서 기대해보자

알고하자. 스탠드

스탠드란 「죠죠의 기묘한 모험」에서 자주 사용되는 말로 「영파장」을 의미한다. 이는 악령이나 수호령과 같은 말로, 본인을 지켜주는 것처럼 옆에 서있는 「스탠드 · 바이 · 미」에서 따온 말이라고 한다. 그 스탠드는 일반 사람에게는 발휘할 수 없는 힘을 가지고 있거나 뭔가로 변화할 수 있는 특수한 능력을 가지고 있다. 그 스탠드를 자유자재로 사용할 수 있는 자를 스탠드사라 부른다.



▲ 스탠드가 뭔지 알아?



▲ 응! 나같이 스탠드를 자유자재로 조종할 수 있는 사람을 스탠드사라고 하지

이런 모드가 있다

이번 DC판에 두가지 모드가 추가됐다는 것이 판명되었다. 물론 이것뿐만이 아니다. 앞으로 더욱 많은 모드의 추가를 기대할 수 있겠지만 일단은 이번에 공개된 두가지 모드부터 알아보자.

스토리 모드

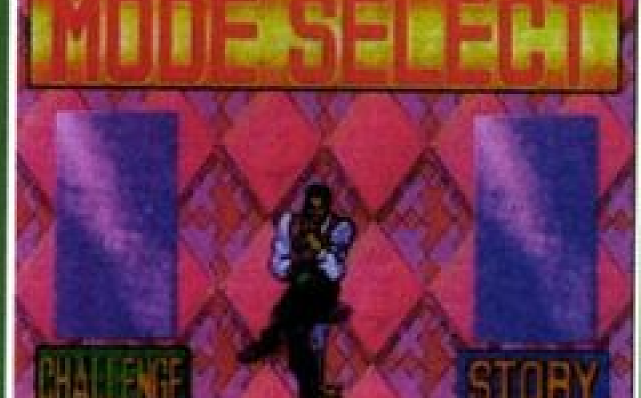
원작 3부까지의 스토리를 따라 진행해가는 스토리 모드. 스토리의 기본 흐름은 죠타로들이 어머니를 구하기 위해 죠타로의 앞길을 방해하는 스탠드사들을 쓰러뜨리며, 디오가 있는 이집트로 향한다는 내용.



▲ 학교의 보건실에서 죠타로와 카쿄인의 대결. 원작과 마찬가지로 스탠드사들을 하나둘 쓰러뜨리며 진행해 나가는 것이다

이것이 DC판 화면이다!

DC판의 화면을 보면 개발중이라고는 하지만 아케이드판과 비교해 전혀 손색이 없는 완성도를 보여주고 있다. 또한 아직 상세히 밝혀지지는 않았지만 캡콤의 이식센스와 스트리트 파이터 3의 이식 완성도를 볼 때 '무(無)로딩'에 프레임 무삭제의 완성도를 기대해보자.



▲ 순간 아케이드 판이 아닐까 하는 퀄리티에 놀랐다(좋은 의미든 나쁜 의미든…)

챌린저 모드

이것은 아케이드판 「죠죠의 기묘한 모험- 미래로의 유산」에서 추가된 모드. 일종의 서바이벌 모드로 등장하는 적을 차례 차례 쓰러뜨리는 모드. 물론 적을 쓰러뜨려도 체력 게이지는 전부 회복되지 않고, 컨티뉴도 없다. 오로지 자신이 쓰러질 때까지 싸울 뿐. 죽기 아니면 살기다. 덤벼라 ……(30분후…) 그냥 배째라!!



▲ 게임을 클리어하거나, 게임 오버가 됐을 경우 죠죠 포인트와 레벨이 표시된다. 여기서 멋지게 기록을 세운 후 친구에게 자랑하자?



▲ 승리했을 경우, 체력 게이지와 슈퍼 콤보 게이지 중 하나를 회복할 수 있다. 물론 전부는 아니고, 남은 시간과 남은 체력에 따라 회복량이 다르다

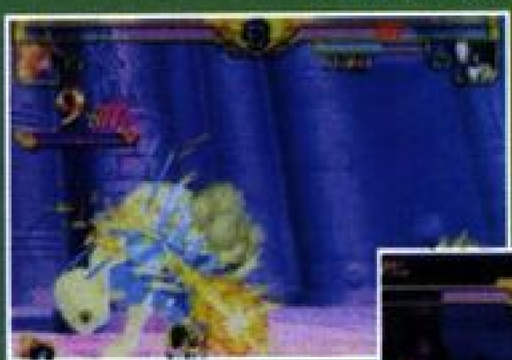
이런 저런 캐릭터가 등장한다



홀 호스

스탠드명	엠페러

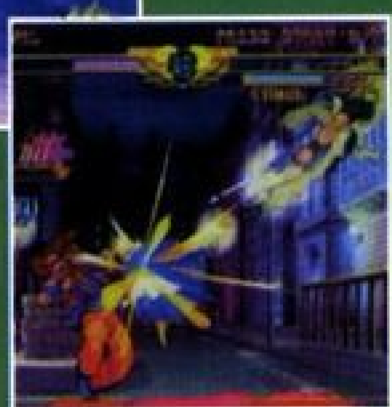
권총이란 특수한 스탠드를 가진 홀 호스. 그 권총에서 발사되는 탄은 홀 호스의 의지에 따라 조정할 수가 있어, 플레이어의 능력에 따라 강함에 확연히 들어나는 캐릭터다. 원작의 파트너인 행드맨과의 연계공격도 물론 재현되어 있다. 팬들은 기뻐하겠지?



◀ 갑자기 방향을 바꿔, 상대 뒤쪽에서 공격. 흣 방심하지 마라!



▲ 점프중에 날리는 탄알. 흣…넌 이미 죽어있다!



▲ 홀 호스의 슈퍼콤보. 공중에서 무수한 칼날을 날리며 공격. 맞으면 아프지?



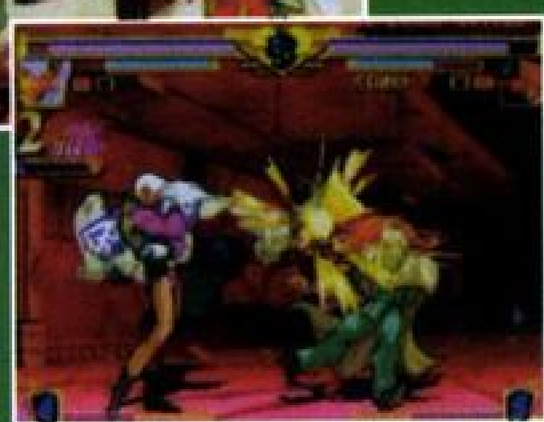
바닐라 아이스

스탠드명	크림

이름에서부터 무언가 먹음직스러운 분위기를 풍긴다. 아케이드판에서는 CPU전용 캐릭터로 등장했었지만 많은 신기술을 가지고, 플레이 가능 캐릭터가 되어 돌아왔다. 하지만 여전히 필살기는 가드불능.



◀ 엄청나게 강한 녀석. 과연 어떠한 필살기로 우리를 즐겁게 해줄지…



▶ 통상 기술에서도 무언가 압박감을 느끼게 해준다.



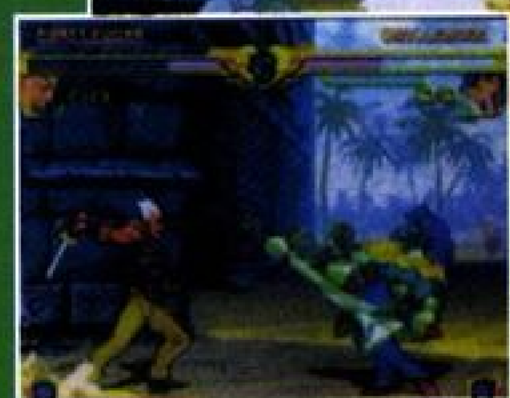
아누비스이도류 폴나레프

스탠드명	실버채리오트 아누비스신

아누비스에게 몸을 빼앗겨 버린 폴나레프. 아누비스신의 기술과 폴나프레의 기를 동시에 사용할 수 있는 어찌보면 반칙 캐릭터.



▲ GAME SET!



◀ 덤벼라!

우리를 무시하지 마!

화면상에는 등장하지 않았지만 이번에 새로 추가된 신 캐릭터도 존재한다. 과연 DC판에서 어떤 신기술과 새로운 모션을 추가해 돌아왔을지 기대 기대!



펫 샵

이기와 같은 동물의 스탠드사로 얼음의 스탠드를 조종한다. 항상 공중을 날아다니며, 고드름에 의한 공격과 급강하해서 몸으로 부딪치는 공격을 해온다.



머라이어

스탠드명	바스테드여신

자력을 조종하는 스탠드를 사용하는 머라이어. 스탠드 공격에 따라 필살기의 성능이 파워업되는 특징을 가지고 있다.



부랑

스탠드명	데스13

잠든 사람의 꿈 속으로 들어가, 적을 공격하는 특징이 있는 스탠드사. 아케이드판에서는 조건을 만족시키면 등장하는 숨겨진 캐릭터였었다.



소돌

스탠드명	게브신

맹목의 스탠드사. 물을 조종하여, 원거리에서 공격을 할 수 있다. 소돌의 스테이지는 스크롤 액션게임과도 같은 느낌으로 변한다.

그리고 추가된 것은…

물론 이 캐릭터 이외에도 아케이드판의 모든 캐릭터가 등장한다(당연한가?). 또한 종래의 캐릭터 6명에게 새로운 필살기 및 새로운 슈퍼 콤보가 추가되어 있다. 하지만 이것 가지고 DC에서 어필하기는 좀….



▶ 필살기가 추가되었다. ……… 그뿐이다…

창간 7주년 기념 이벤트

77명의 애독자에게 선물을 드립니다!!

게임파워가 애독자 여러분들의 성원에 힘입어 다음 호(99년 12월호)를 기해 창간 7주년을 맞이하게 되었습니다. 언제나 애독자를 사랑하는 마음으로 한 호 한 호를 만들어 왔던 게임파워, 앞으로도 애독자들과 같이 숨쉬는 명실공히 한국 최고의 게임지가 되도록 꾸준한 노력을 계속해 나가도록 하겠습니다. 그리고 7주년을 기념하여 애독자 여러분들이 가지고 싶던 그것(?)들을 나름대로 준비하여 선물 대방출을 실시합니다. 앞으로도 많은 성원 부탁드리며 이번 기회에 꼭 가지고 싶던 그것(?)을 잡는 행운을 누리시기 바랍니다.

이벤트 참여 방법

이번 호 '창간 기념 티켓'과 함께 게임파워와 관련된 추억이나 해프닝, 잊지 못할 사건(?), 사진 등의 사연 등을 함께 보내주세요. 당첨자 발표는 다음 호(99년 12월호)의 창간 기념 이벤트 당첨자 코너에 실리게 되며 당첨된 분들에게는 아래 선물을 나누어 드리도록 하겠습니다. 자, 그럼 게임파워와 함께 했던 자신만의 추억을 다른 사람들에게도 공개해 주세요!

행운의 7주년 기념 선물 77가지 대방출!!


1 플레이스테이션 1대


2 댄싱 블레이드 피규어 1개


3 댄싱 블레이드 전화카드 컬렉션 1개


4 코나미 컬렉션 셀 카드 파일 1개


5 MG 건담 MKII 1개


6 MG 건담 GP01 1개


7 MG GM 1개


8 댄싱 블레이드 컬렉션 스티커 1개



9
성검전설 포스트카드 북 1개



10
댄싱 블레이드 머그컵 1개



11
두근두근 메모리얼2 콜렉션 카드(특별판) 2개



12
댄싱 블레이드 셀 카드 15개



13
코나미 동경 게임쇼 기념 스탬프 시트 1개



14
댄싱 블레이드 컬렉션 실 20개



15
PS 패드(하이퍼 듀얼쇼크 플러스) 2개



16
퀵샷 플레이스테이션 스틱 1개



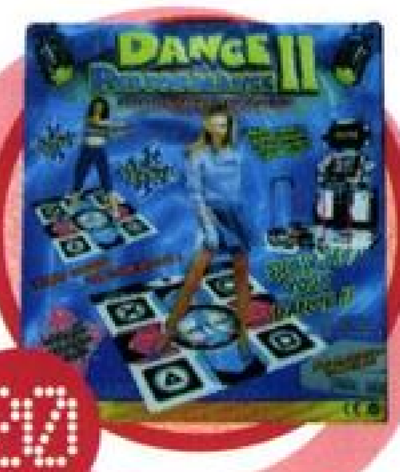
17
홍길동 T셔츠 1개



18
메가 드라이브 1개



19
기타 프릭스 컨트롤러 1개



20
댄스 댄스 레볼루션 컨트롤러 1개



21
PC 게임 「충무공전2」 3개



22
세가새턴 한글판 게임 15개



23
동경 게임쇼 배포 PS 체험판 CD 3종 2개



24
그랜 트리스모2 스티커 2개

알림!

당첨자 발표는 게임파워 7주년이 되는 다음 호(99년 12월호)에 여러분들이 보내 주신 사연과 함께 실리게 될 예정입니다. 다른 상품코너와 마찬가지로 일단 당첨되신 분들은 다음 달 20일까지 확인 전화를 주시기 바라며 당첨되신 분들 중 서울, 경기 지방에 계신 분들은 직접 내사하시여 상품을 수령해 가시기 바라며 지방에 계신 분들은 확인 전화 후 저희가 우편 발송해 드립니다. 또한 우편 사고로 인한 상품의 분실, 훼손 등에 대해서는 책임지지 않습니다.

◆ 상품을 협찬해 주신

(주)아카데미과학

(주)나선

평화미디어

E2 소프트 등

관계자 여러분께 지면을 빌어 감사의 말씀을 드립니다.

게임파워 7주년 기념 이벤트
응모권
*재미있는 사연과 함께 보내주세요!

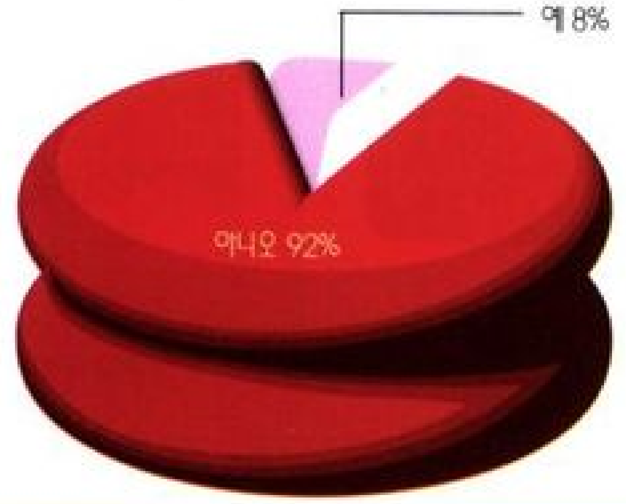
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 요즘 매니아 층에서 유행하는 '코스프레'를 앙케이트의 소재로 삼아보았습니다. 하지만 실제로 '코스프레'를 해본 적도 없고, 본 적도 없다는 사람이 90%이상을 기록해, 아직까지 '코스프레'의 대중화는 조금 이른 감이 없잖아 있는 것 같습니다.

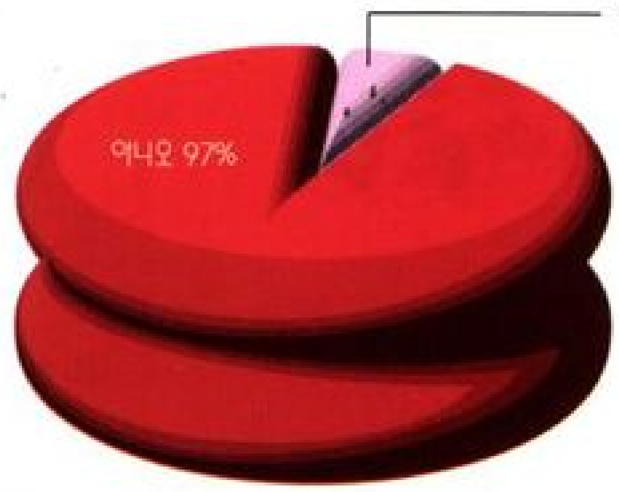
질문 1

당신은 코스프레를 실제로 본 적이 있습니까?



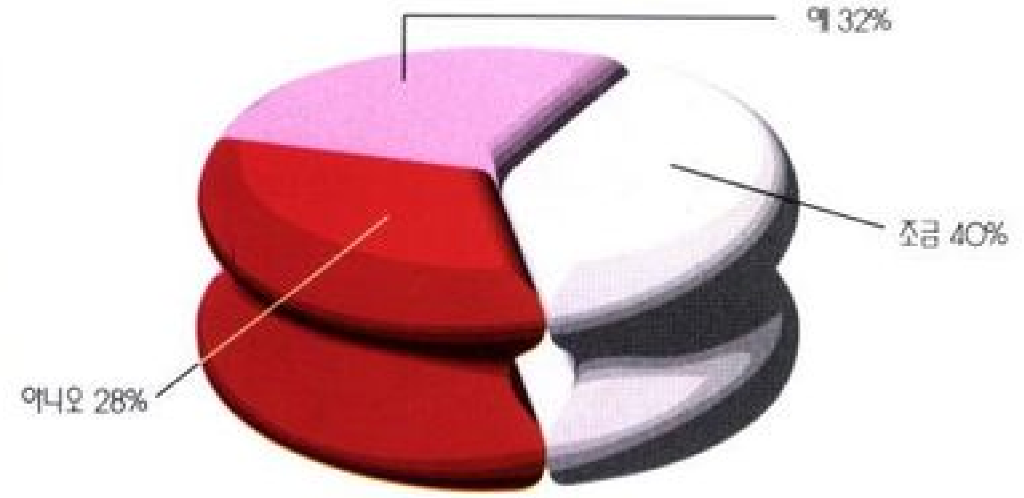
질문 2

당신은 코스프레를 해본 적이 있습니까?



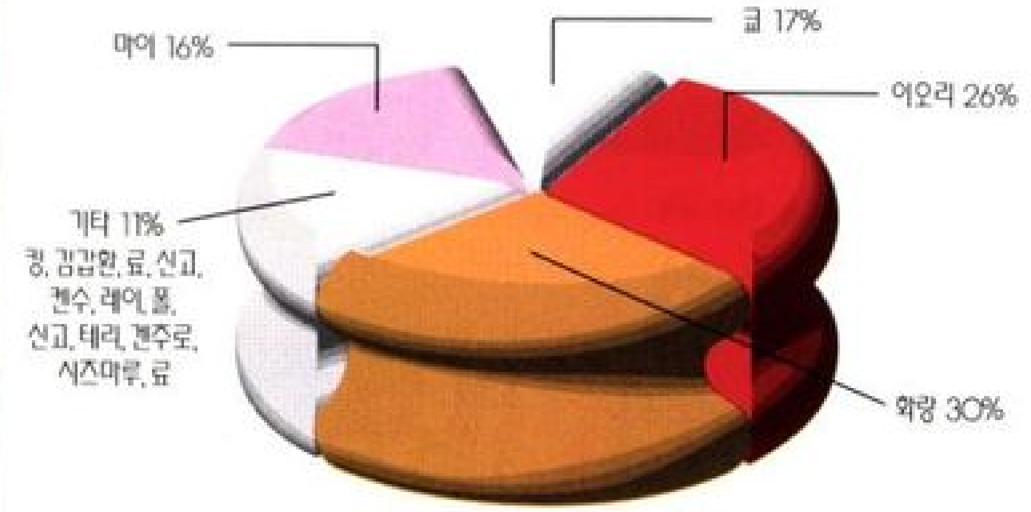
질문 3

코스프레를 하고 싶다고 느낀 적이 있습니까?



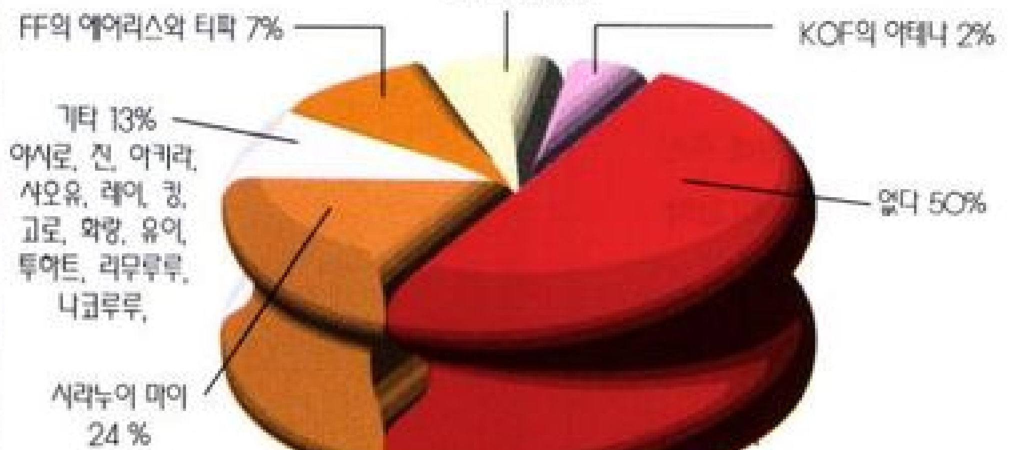
질문 4

만약 당신이 코스프레를 한다면 어떤 캐릭터를 코스프레하겠습니까?



질문 6

당신이 보았던 코스프레 캐릭터 중 가장 멋졌던 캐릭터는?



통계 BOY'S 통계 VOICE

한 때 일본만의 독특한 문화라 여기어졌던 '코스프레'가 국내에서도 유행을 떨치고 있다. 하지만 정작 '코스프레'에 대한 긍정적인 반응이 적었으며, 질문 6의 '코스프레'한 캐릭터 중 가장 멋졌던 캐릭터에 50%가 없다고 대답해 국내 '코스프레'의 현주소를 대변해 주고 있다.

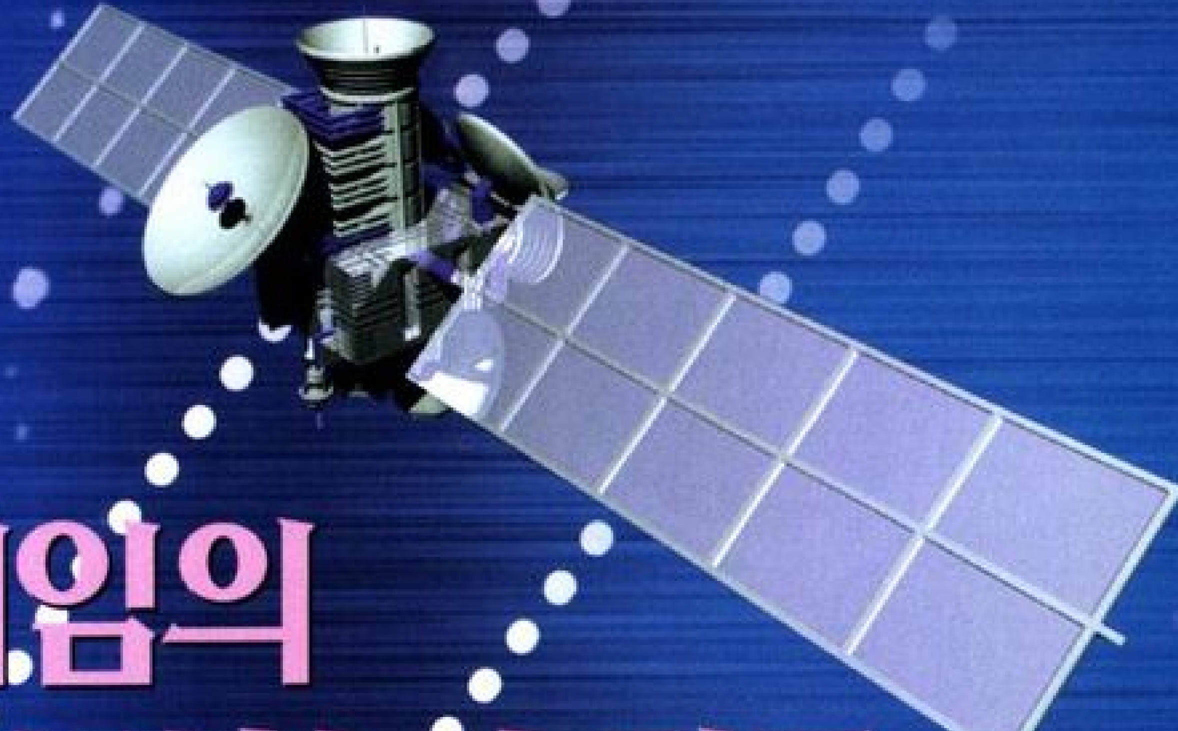
하지만 질문 7이었던 '코스프레'의 인기는 계속 상승할 것이라고 예상하십니까 라는 질문에 89%가 그렇다고 대답해, 앞으로의 가능성을 제시해 주기도 하였다.

그리고 마지막으로 질문 8의 '코스프레'에 대한 견해에 대한 질문에 47%가 '멋있다' 라고 대답해 앞으로 '코스프레'가 대중화된다면 '한번쯤 해보고 싶다'라는 뉘앙스를 풍기고 있었다.

전격왕

DENGEKI-OH

전격왕 기사제휴 특집



차세대 PS 게임의 화려한 스타트

동시 발매를 향해 개발에 박차를 가하고 있는
4개 소프트 메이커를 찾았다

- 프롬 소프트웨어
- 일렉트로닉 아츠 스퀘어
- 코에이
- 아트 딩크

전격왕

프롬 소프트웨어

가상의 「공간」을 체험할 수 있는 소프트를 PS2에서 실현시키고 싶습니다

PS가 등장한 이래 철저히 3D 게임에만 매달려온 프롬 소프트웨어. PS2에서는 얼마만큼의 발전을 보여줄 것인가?



주식회사 프롬 소프트웨어. 대표취체역
카미 나오리

동시발매 소프트를 비롯한 4 타이틀을 개발중입니다

—— 현재 개발중인 PS2 타이틀 라인업을 말씀해 주시겠습니까?

카미: 이미 개발에 들어간 것이 두 타이틀 있습니다. 하나는 새로운 오리지널 RPG이고, 또하나는 「아머드 코어」의 신작입니다. 그리고 기획단계에 있는 작품이 두 개로 모두 합해 4 작품이 PS2용 타이틀로 개발되고 있습니다.

—— 개발 상황은 어떻습니까?

카미: 현단계는 개발툴을 시험해 보며 천천히 더듬어 나가는 단계입니다. '무엇이 가능한지'에 관한 것은 어느 정도 파악이 된 상태지만 하드웨어의 스펙을 완벽히 활용할 때 작업량이 어떤 규모가 될지는 아직까지 예측이 불가능합니다. PS 소프트 개발 때와 같은 인원으로는 아무래도 무리일 듯합니다. 때문에 제대로 된 양산 체제를 구축할 수 있을 지에 대한 불안감도 있습니다. 하지만 개발환경에 익숙해져 가면 차츰 안정적인 모습을 찾을 거라고 생각합니다.

——프롬 소프트웨어의 개발라인은 PS2로 완전히 방향을 돌릴 계획이십니까?

카미: 보다 고성능의 하드에 매달리고 싶어하는 개발자의 입장에서 본다면 그렇게 하고 싶습니다. 하지만 현실적으로 '개발비용'이라는 중요한 문제가 결부되어 있습니다. 때문에 경영자로서 타협점을 어디에서 찾을 것인지에 관해 골치를 썩히고 있습니다.

——PS2의 등장을 통해 가능해진 것들은 대략적으로 어떠한 것들인지?

카미: PS2는 이제까지 하드웨어적인 제약으로 포기해야만 했던 여러 가지 요소들을 가능케 해줍니다. 예를 들어 수많은 적캐릭터를 동시에 등장시킨다거나, 손의 움직임을 넘어 손가락의 움직임까지 표현하는 등의 것들입니다. 이제까지와는 반대로 가능한 것들이 너무 많아서 어느 표현에 얼마만큼 노력을 쏟아부어야 하는 지를 고민해야할 정도입니다.

——그렇다면 반대로 PS2에 와서 어려워진 점은?

카미: 그래픽을 활용하는 데 필요한 세팅 분야, 예를 들어 알고리즘 작성 같은 것이 완벽히 파악되지 않은 상태입니다. 아무리 그래픽이 멋지다고 하더라도 알고리즘이 나쁘면 애써 만든 게임이 도루묵이 되기 때문에 많은 신경을 써야하는 부분입니다. AI(인공지능)에도 관심을 많이 가지고 있었는데 기존 하드웨어로는 많은 제약이 따랐었습니다. PS2의 고속연산기능을 충분히 살린 인공지능 프로그램을 개발할 계획입니다.

——기존의 하드웨어들과 PS2와의 가장 큰 표현력 차이라는 것은 어떤 것입니까?

카미: SFC 등이 주력이었던 2D 시대에는 보물상자나 스위치가 어떤 장면에서나 똑같은 그림으로 표현됐습니다. 말하자면 게임을 이해하기 쉽게 구성하기 위한 하나의 '기호'였던 셈이죠. 그것이 PS로 오면서 3D화 되고, 플레이어가 그 속에서 가상체험을 하는 '공간'으로 진화했습니다. PS2에서는 더욱 현실적인 '공간'을 체험할 수 있게 될 거라고 봅니다. 그것이야말로 저희들이 이제까지 계속해서 추구하려했고, 추구하고 있는 것입니다. 하지만 그것이 너무 심화되면 오히려 보물상자나 스위치가 어디에 있는지 알 수 없게 되어버립니다. 게임이라는 것을 구성하는 '규칙'이 사라져 버리는 셈이죠. 게임이란 '공간'의 표현 속에서도 '기호'라는 규칙이 포함되어야 한다는 것이 중요합니다. 양자간의 밸런스 조절이 고민거리라고 할 수 있습니다.

——게임에 있어 규칙에 해당하는 「기호」라는 것이 있기 때문에 「환경표현」이 가치를 가진다는 말씀인가요?

카미: 안그러면 게임이 아니라 단순한 환경소프트가 되어버리겠죠.

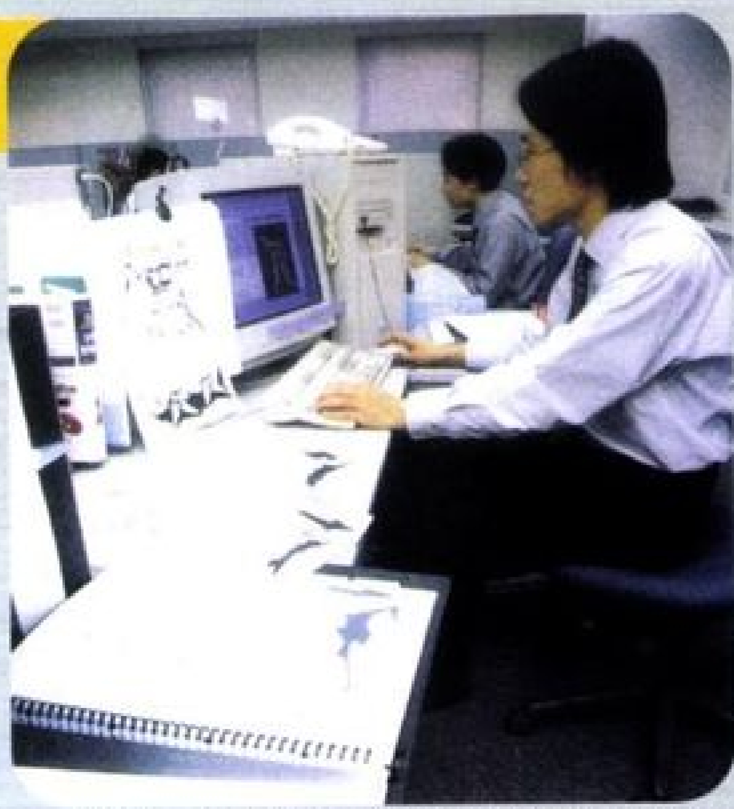
본체와 동시발매 예정인 신작 RPG 개발현장을 찾아서



PS2용 개발 장비가 여러 대 눈에 띄는 개발실. 그 중 한 대의 모니터에 '그 게임'의 영상이 흐르고 있었다. -거대한 드래곤이 불을 뿜으며 커다란 몸을 꿈틀거리는 영상이-아쉽게도 아직까지는 그 영상을 공개하는 것은 불가능하다. 하지만 지난 3월 공개됐던 「스켈톤 드래곤」의 화면에 비해 훨씬 더 멋진 것으로 변했다는 것은 확실하다. 드래곤이 뿜어내는 불길에서 '뜨거움'까지도 느껴질 정도이다. 지금의 PS와는 아예 차원이 다른 그래픽이 실시간으로 움직이고 있었다. 개발도중의 영상이 이 정도라면 완성품의 수준은 더욱 엄청난 것이 아닐지.

카미씨에 의하면 「킹스필드」나 「섀도우 타워」와는 전혀 다른 타입의 RPG가 될 것이라고 한다. 완전 오리지널 작품이라는 신작, 근 시일내에 그 정체를 드러낼 것임에 틀림이 없다.

「아머드 코어 Ⅱ」총력개발중!!



▲ 모니터에는 모래바람이 흩날리는 사막의 역을 배경으로 웅장한 머신이 무기를 들고 서있는 모습이 출력되고 있었다. 개봉박두

여러 파트를 조합한 로봇들이 전투를 벌이는 「아머드 코어」시리즈. 그 최신작은 PS2로 발표된다. 메카닉 디자인은 「초시공요새 마크로스」등에 참가했던 디자이너 '카모리 쇼지'씨가 담당하고 있다. 개발중이기 때문에 실제 움직이는 영상을 볼 수는 없었지만 로봇의 그래픽은 세밀한 부분까지 정밀하게 만들어져 있었고, 배경, 아니 게임의 무대가 되는 공간이 무척 사실적으로 그려져 있었다. 무수한 미사일이 아름다울 정도로 멋진 궤적을 그리면서 날아가고 있는 장면도 있었다. 이같은 화면들은 머지않아 공개될 것으로 보인다. 직접 체크해 보도록 하자.



◀ 디자인 원화. 이제까지의 「아머드 코어」 메카닉이 군대 분위기를 풍기던 것에 비해, 좀 더 미래적인 디자인으로 바뀌었다

베일에 싸여 있는 나머지 두 타이틀은?

'현재 기획중'이라고만 발표된 두 개의 타이틀. 「에코 나이트」나 「킹스 필드」등의 후속작일까 아니면 전혀 다른 새작품일까? 어느 것이라도 3D공간을 배경으로 하며 가상체험을 지향하는 작품일 것임은 틀림이 없다.



▲ 사진은 PS 판 「에코 나이트 2」. PS2에서는 과연 어떻게 변모하게 될지?

크리에이터가 느끼던 불만을 PS2로 해소

—— 단순하게 표현력이 높아진 것만으로도 게임의 재미에 무언가 변화가 생기게 마련이겠죠?

카미: 물론 그래픽이 조잡한 것보다는 아름다운 쪽이 좋겠죠. 하지만 깊이 들어가 보면, PS2로 전환되며 갖는 가장 큰 변화란 아마도 현실세계의 '애매함'을 표현할 수 있게 된다는 것이 아닐까 합니다. 예를 들어 불꽃의 흔들림이라든지, 파괴된 메카닉의 파편이 떨어져 나가는 등 세밀한 것까지 리얼하게 표현할 수 있게 되죠. 하지만 그런 것들이 게임의 재미에 직접적으로 영향을 미치는 것은 아닙니다. 예를 들어 「아머드 코어」에서 적캐릭터를 한번에 다수 등장시키는 표현방법을 사용한다면 그만큼 게임의 내용도 변화하는 것이 되지만, 미사일의 동시발사 탄수가 증가했다던가, 폭발연출이 화려해졌다던가 하는 표현방식만으로는 게임의 재미에는 별다른 영향을 주지 못하게 됩니다.

하지만 저희들이 추구하는 가상체험이 가능한 '공간'에는 그러한 애매함의 표현 역시 필요합니다. 게임 속의 '공간'을 구성하는 사물의 미묘한 변화는 마치 표정의 변화처럼 받아들여집니다. 이것은 SCE의 '쿠다라기 켄' 사장이 말했던 '이모션', 즉 '감정이나 느낌을 구체화시키는 게임'이라는 것에 대해 저희들이 내린 해답입니다.

—— 그것은 이른바 '영화 같은 게임'을 추구한다는 말씀입니까?

카미 : 아뇨. 저희들이 목표로 삼고 있는 것은 '공간세계의 가상체험'을 즐기는 게임입니다. '공간'으로 존재하는 리얼한 세계를 플레이어가 가상체험할 수 있는 게임이 PS2에 와서야 비로소 실현가능해졌다고 생각합니다.

—— 현재의 PS로는 불가능하다는 말씀인가요?

카미: 예. 그러한 불만을 제작자들이 가지고 있었습니다. 지금의 하드웨어에서는 '이러한 것을 하고 싶은데 불가능하다'는 것을 회사나 개발자나 계속 느끼면서 작업을 하고 있었습니다. 때문에 PS2의 등장은 갑자기 무언가가 가능해졌다는 차원이 아니라, 쭉 해오고 싶었던 것이 가능해졌다고 보는 것이 옳죠. 그 덕분에 요즘은 새로운 것들에 골몰할 수 있게 되었습니다.

그래픽은 물론 알고리즘 AI까지도 PS2 CPU 성능을 완벽히 활용하고 싶다



▶ 본체와 동시에 발매하는 것을 목표로 밤낮없이 개발에 몰두하는 카미씨. 그의 말에서 현역 제작자의 열의를 느낄 수 있었다. 그래픽은 물론 알고리즘 및 AI까지도 PS2 CPU의 성능을 완벽히 활용하고 싶다

電擊王 기사제휴 특집

일렉트로닉 아츠 스퀘어

차세대 게임기를 바라본 개발은 PS2가 발표되기 1년 전부터 시작했다

PS2 발표일로부터 5개월. 이미 개발참여를 밝힌 여러회사 가운데서도 EA스퀘어는 앞서가는 회사중 하나다. 이처럼 앞서나갈 수 있는 이유를 들어본다



일렉트로닉 아츠 스퀘어 주식회사. 개발부 부장
나카사토 에이이치로

PS2용 소프트 개발을 위해 세계에서 모여든 스텝진

――현재 PS2용 소프트를 제작하고 계시다는데, PS2로 게임을 제작하게 된 경위를 듣고 싶습니다.

나카사토: 저희 회사의 모체는 일렉트로닉 아츠로, 지금까지는 서양 타이틀을 컨버전하는 업무를 해왔습니다. 그러나 일본에서 서양 타이틀로 히트를 친다는 것은 무척 어려운 일입니다. 어렵사리 우수한 인재를 모아놓고 컨버전 작업만 한다는 것은 낭비가 아니냐 해외에서 인재를 구해와 오리지널 작품을 만들어 보자는 등의 의견이 나왔습니다. 그래서 약 일년반 전부터 일본에 개발 스튜디오를 만들었습니다. 그리고 제일 처음 고민한 것은 어느 플랫폼으로 개발을 진행할 것인가 하는 것이었습니다. 당시는 아직 PS2의 정보조차 없을 때였지만 그 시점에 PS 개발을 한다고 해도 늦어버리게 되니, 아예 수년내 발매될 것으로 보이는 차세대 게임기를 목표로 삼고 PC로 플로트 타입(시험 작품)을 제작하기로 했죠. 그렇게 개발이 시작된 겁니다. 개발은 엔진제작에서 시작되었고 약 일년정도 걸려 PC상에서 어느 정도 움직일 수 있는 것이 만들어졌습니다.

――PS2용 소프트 개발이 결정된 것은 언제쯤이었습니까?

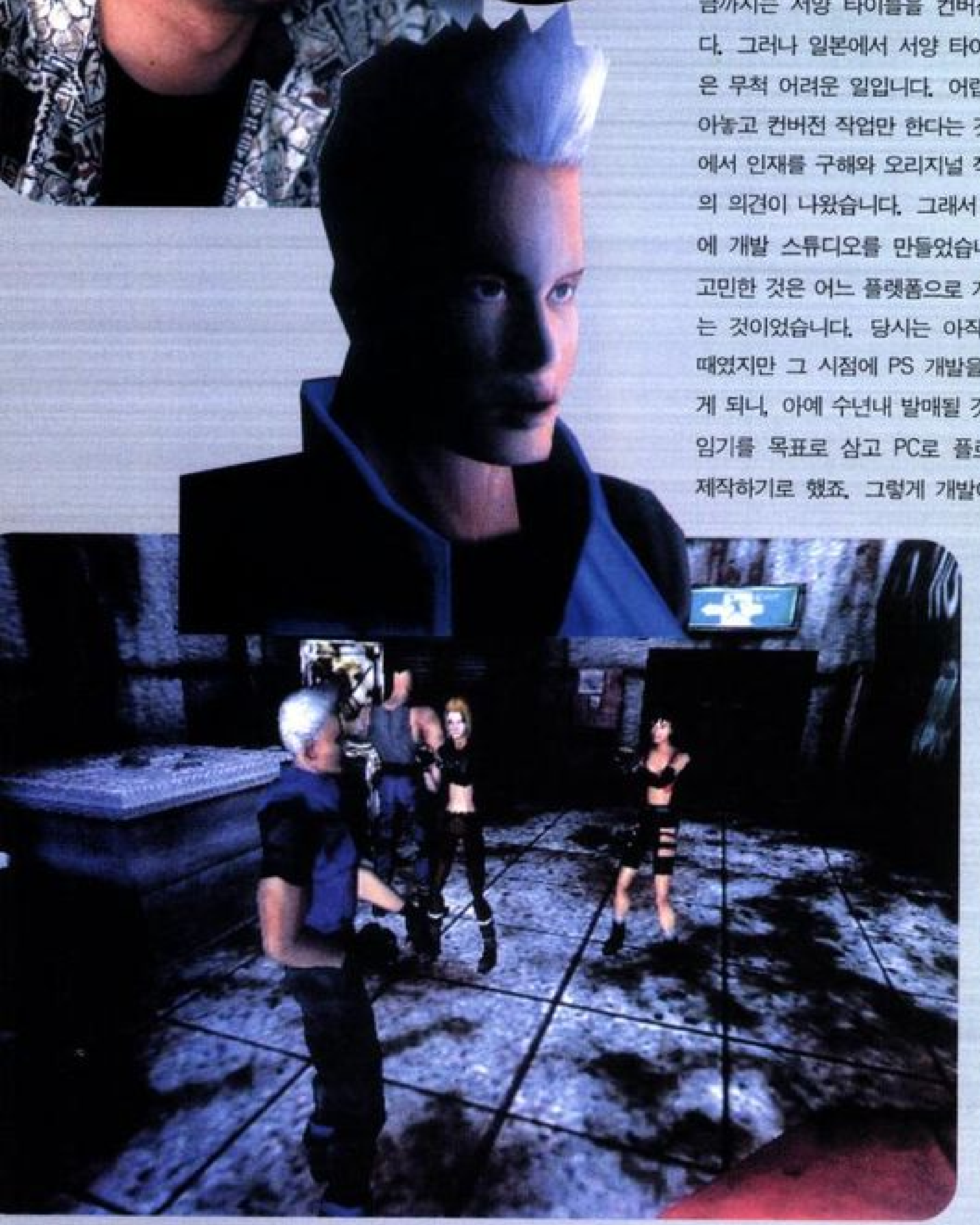
나카사토: PS2 소프트 제작은 올해 2월부터 구상했습니다. 후에 PS2 스펙 발표를 보고서 진지하게 검토를 시작했습니다. SCE와 교섭을 시작한 것은 지금부터 약 3개월 전이죠.

――PC로 제작했다고는 하지만 교섭을 할 시점에는 어느 정도 게임이 완성되어 있었겠군요. 그것을 본 SCE의 반응은 어땠습니까?

나카사토: 굉장히 좋았습니다. '참가의사를 밝힌 메이커 중에 이렇게 확실한 샘플을 제시한 곳은 이곳뿐'이라고 하더군요. 인사치레였을 수도 있었겠지만(웃음). 그 후에 바로 개발장비가 도착했고 본격적인 PS2 소프트 개발이 시작됐습니다.

――PS2 개발툴을 실제로 만져보신 소감은?

나카사토: 하드웨어 자체에 다소 특성이 있기 때문에 개발 장비가 막 도착했을 당시에는 꽤 난해하다고 생각했습니다. PS2 발표회 때의 스펙은 거짓말이었나 하고 생각할 정도로 말이죠(웃음). 프로그래머 전원이 한결같이 입을 모으는 의견은 벡터 유니트(이하 VU)의 사용법이 너무 어렵다는 것이었습니다. SCE가 발표한 성능을 발휘하기 위해선 VU를 제대로 활용하지 않으면 안되거든요. 솔직히 그 부분에서 무척이나 많은 고생을 했습니다. 하지만 익숙해지기만 하면 실제 스펙 만큼의 성능을 발휘할 수 있을 듯 합니다. 확실히 대단한 머신입니다.



▲ PC로 개발중인 게임의 화면. PS2에서는 왼쪽 위의 얼굴표현 그래픽이 그래도 게임속에 등장할 수 있다

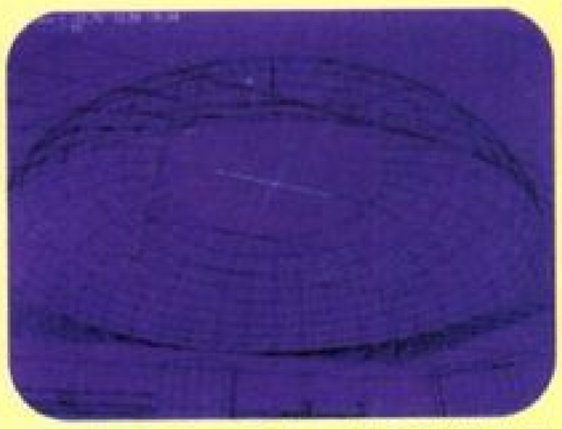


▲ '앞으로도 계속해서 폴리곤 수를 늘여갈 것이며 파티클 엔진을 사용해서 연출을 강화시킬 계획입니다'라고 말하는 나카사토씨. 개발중 화면만으로도 PS2의 우수함을 엿볼 수 있었다

EA 스퀘어가 PS2타이틀에 사용하는 기술

● 베지에 곡선

PS2로 실현 가능한 기술. 점과 점을 연결하는 선에 방향정보를 추가하는 것만으로 최소의 점으로 최대한 부드러운 곡선을 만들 수 있는 기술. 지금까지는 점과 점을 직선만으로 연결했기 때문에 아무리 점을 많이 늘리더라도 거친 직선이 보이게 되는 결점이 있었다. 하지만 베지에 곡선의 경우 아주 적은 점만으로도 각이 느껴지지 않는 곡선을 그릴 수 있다는 것이 특징. 단, 점의 수는 줄어들지만 점을 연결하는 선에 방향의 정보를 입력하기 때문에 정보량이 늘어난다. 물론 점의 수를 늘리면 곡선은 더욱 부드러워진다. 왼쪽 아래 화면사진 같은 원형천장의 경우, 지금까지는 정지화상을 사용했지만 PS2에서는 리얼타임 폴리곤으로 표현할 수 있다.



▲ 베지에 곡선을 사용해서 그려진 원형천장. 실제 원에 가까운 곡선을 그리고 있다



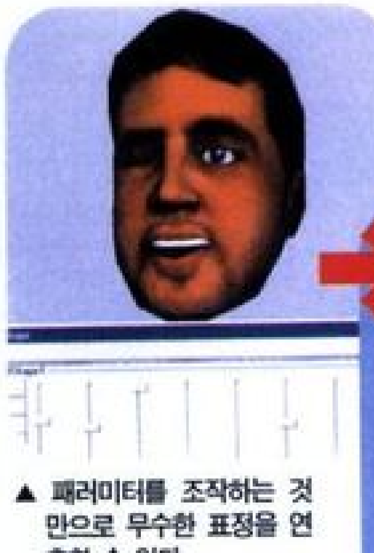
▲ 이러한 아치 모양도 베지에 곡선을 사용하면 간단하게 그릴 수 있다



▲ 왼쪽편이 와이어 프레임에 텍스처를 입힌 것이다

● 페이셜 익스프레션 툴

아래 사진이 나카사토씨가 말했던 표정만들기 툴이다. 사진 아래쪽에 보이는 슬라이드 바를 조작하면 간단하게 얼굴 근육이나 뼈의 움직임을 조절할 수 있어 수억가지 표정을 간단히 만들어 낼 수 있다. "지금은 이 툴을 이용해 만든 캐릭터의 표정만을 게임에 집어넣었지만, 가능하면 이 툴 자체를 게임 속에 넣고 싶습니다. 그렇게 되면 컴퓨터가 마음대로 패러미터를 조작, 그 장면이나 상황에 따라 표정이 만들어지게 되죠. 이게 실현된다면 상당히 재미있을 것이라 생각합니다. 지금 만들고 있는 타이틀에서는 무리일지도 모르지만 계속 연구를 진행시켜 다음 타이틀에서는 제대로 활용하고 싶습니다."(나카사토)



▲ 패러미터를 조작하는 것만으로 무수한 표정을 연출할 수 있다



▶ 이 툴을 사용 실제로 캐릭터를 만들면 바로 이런 캐릭터가 탄생한다

● 파티클 엔진

작은 입자를 의미한다. PS2에서는 여러개의 입자에 움직임에 관한 정보를 입력해서 폭포나 분수 등의 물 흐름, 방사형으로 날리는 불꽃 등을 실시간으로 표현할 수 있다. 나카사토씨는 "파티클 엔진을 사용하면 바닥에서 수증기가 올라오는 장소에서 사람이 걸어가면 수증기가 사람을 비껴가는 움직임이나, 위에서 떨어지는 물이 사람이 지나가면 갈라지는 표현이 가능합니다. 현재 개발하고 있는 타이틀의 특수효과는 파티클을 사용한 물의 표현에 중점을 두고 있습니다"라고 밝혔다.



▲ PS2 발표회에서 공개된 이 영상도 파티클을 사용하여 불꽃을 표현한 예이다

● 모션 캡처

사람의 움직임을 컴퓨터에 입력시키고 그 움직임을 게임속 캐릭터 등으로 표현하는 기술. 현재 스포츠 게임 등에 사용되는 것은 상식적인 일이지만, 액션 슈팅에서 모션 캡처를 사용하는 예는 드물다. EA 캐나다에 세계 최대의 캡처링 스튜디오가 있는데, 이번 게임을 위해 그곳에서 약 2,500모션을 촬영했다고 한다. 그만큼 캐릭터의 리얼한 움직임이 기대된다는 얘기. 참고로 촬영을 캐나다에서 한 덕분에 촬영에 사용된 총은 전부 실제 총이었다고.



▲ 모션 캡처링 중. 캐나다 현지인 뿐만 아니라 일본인들도 캡처에 참여했다

EA 그룹 전체가 지원하는 축복 받은 개발환경

——그렇게 고성능의 하드웨어라면 기술력도 그만큼 높아져야 하니 개발도 순탄하지만은 안을 듯한데요. 그 점에 대해서는?

나카사토: 그렇죠. 하지만 EA는 PC용 소프트도 제작하고 있고, EA 자체가 커다란 그룹이기 때문에 여러 가지 정보를 공유할 수 있어 다른 메이커보다는 축복 받은 입장이라고 생각합니다. 지금 저희가 개발하고 있는 타이틀은 EA 그룹이 만드는 최초의 PS2용 게임이기 때문에 해외의 우수한 엔지니어들이 와서 도움을 주고 있습니다. 캐릭터의 표정을 만드는 툴이나 축적된 라이브러리를 활용하고 있습니다. 또한 모션 캡처 등도 게임업계에서 가장 크다는 EA 캐나다의 스튜디오를 활용할 수 있기 때문이죠. 게다가 그런 것들이 전부 저희 회사 것이기 때문에 촬영에 드는 비용도 절약할 수 있습니다.

——그러한 것들이 현재 개발중인 타이틀에 고스란히 담겨 있겠군요. 도대체 어떤 게임입니까?

나카사토: 장르는 액션 슈팅입니다. 단순히 한 명의 플레이어가 여러 명의 적과 싸우는 것이 아니라, 상대도 여럿, 우리편도 여럿이 등장해서 실제 싸움터의 감각을 표현하려고 합니다. 동료들은 기본적으로 개성적인 AI(인공지능)을 가지고 있지만, 때때로 플레이어가 간단한 지시를 내릴 수도 있습니다. 예를 들어 한 건물에 여러 방향에서 동시에 들어간다거나, 아군 한 명을 미끼로 적을 유인해내고 다른 동료들과 함께 아군을 도와주는 등의 명령이 가능합니다.

——발매일은 잡혀 있는 상태입니까?

나카사토: 발매는 PS2 본체와 동시에 하는 것이 목표입니다. 현재의 개발상황은 파티클 엔진을 통해 연출의 변경을 가하고 있는 중이죠. 기본적인 부분은 대부분 완성되어 있기 때문에 완성을 눈앞에 두고 있는 셈이죠.

——감사합니다

電擊王 기사제휴 특집

코에이

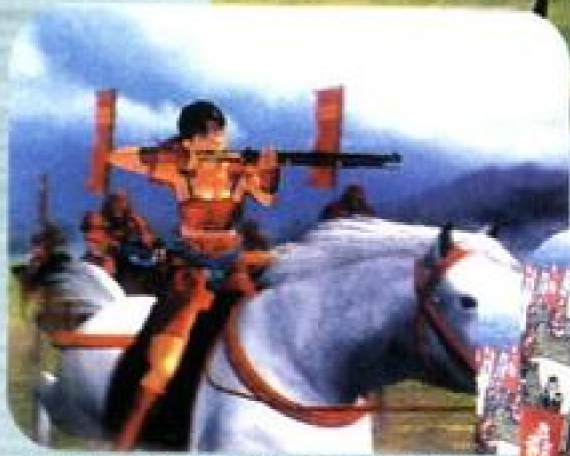
역사 게임 전문 코에이가 새롭게 도전하는 대규모 전투 SLG로 판매량 100만개를 노린다

대대적인 발표회와 호화스텝을 기용, 주목을 받고 있는 코에이의 PS2용 타이틀 「결전」. 코에이는 그 발표회장에서 풀폴리곤으로 표현된 수백명의 무사들이 싸우고 있는 전투장면을 공개하여 PS2의 높은 성능을 증명함과 동시에 PS2 게임에 대한 자신들의 의지를 느끼게 해주었다.

게임은 플레이어가 도쿠가와 이에야스나 토요토미 히데요시 중의 한 편이 되어 역사상 유명했던 각종 전투를 치러나가는 내용을 가지고 있다. 토요토미 히데요시가 승리하게 되면 실제 역사와는 다른 전개가 진행되고 이후에는 가상의 역사, 전투가 만들어지게 된다. 물론 전투뿐만 아니라 역사 시뮬레이션의 뼈대라고 할 수 있는 무장들과의 인간관계 및 외교교섭 등의 요소도 가지고 있어 더욱 높은 전략성을 요하는 게임이다.



▲ 각 기마병들은 독립적으로 움직이기 때문에 대군의 리얼한 움직임이 그대로 살아있다



▲ 각 기마병들은 독립적으로 움직이기 때문에 대군의 리얼한 움직임이 그대로 살아있다



▲ 완벽한 교전 장면을 연출할 계획이라는 제작진의 의도처럼 전투장면은 박력만점이다

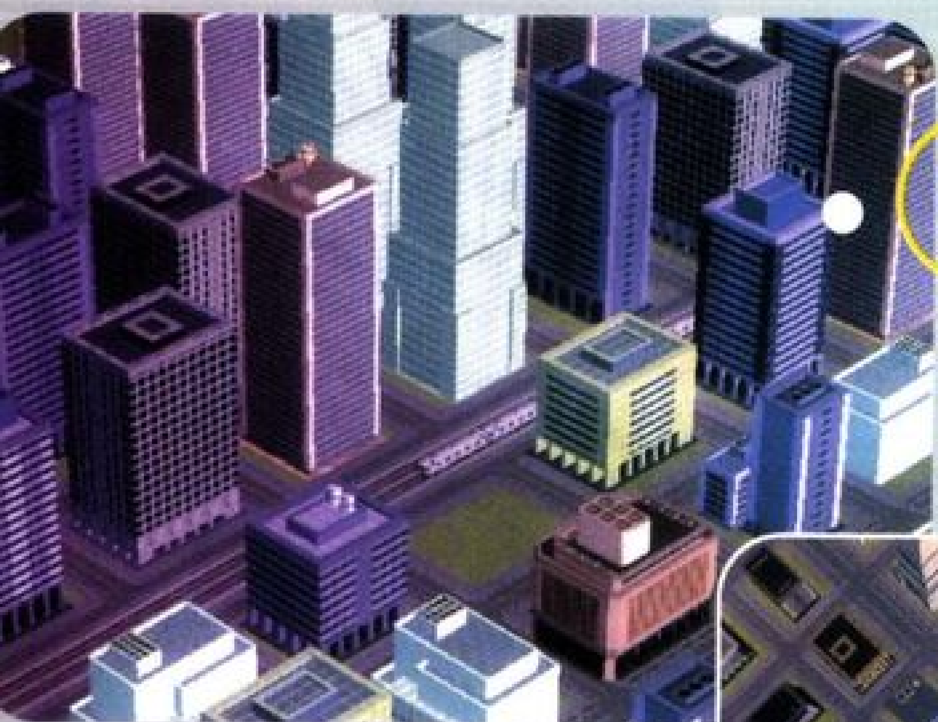
TGS에서는 교전 장면을…

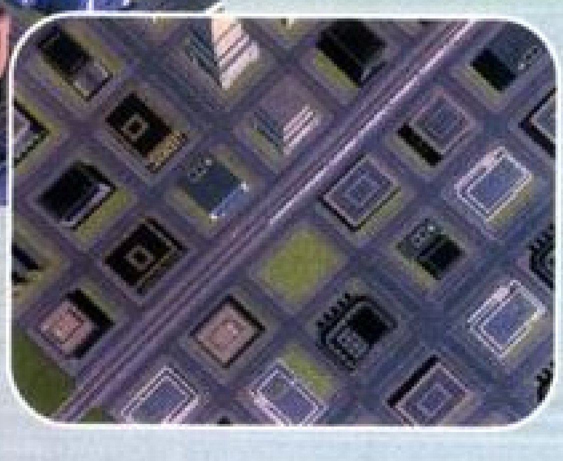


발매는 차세대 플레이스테이션의 발매일과 동시에 한다는 당초의 계획에는 변동이 없습니다. 개발도 순조롭게 진행중입니다. 기대해 주시기 바랍니다

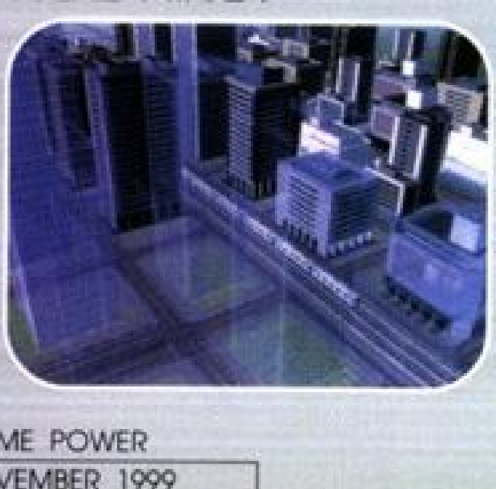
(주)코에이 프로듀서
시부사와 코우

DATA
발매원 ● 코에이
발매일 ● 겨울
가격 ● 미정
미디어 ● DVD
※ 차세대 PS용 소프트





▲ 2D에서 3D로 부드럽게 전환하는 것은 하드웨어의 성능이 높지 않으면 불가능한 표현방식. A6에서는 상황에 따라 빌딩이나 선로의 색을 변화시켜 보기 편하게 만들어 준다. 한 건물을 선택하면 주변 건물이 반투명이 되어 선택한 건물만을 자세히 살펴볼 수 있게 된다



아트 딩크

간판소프트 「A열차」 시리즈의 최신작 A6는 PS2와 동시발매 예정

PS2가 발표되고 가장 빨리 PS2용 타이틀 「A6」를 발표한 아트 딩크. 이 「A6」에서는 2D에서 3D로의 시점 전환이나 상황에 따라 건물의 표현을 변화시키는 등, PS2만의 기능을 이용, 이제까지의 하드웨어로는 불가능했던 표현방법을 사용하고 있다. 이제까지 공개된 것이라고는 발표회 때 공개된 이미지 화면뿐이지만 나가하마씨의 이야기를 들어보면 순조롭게 개발이 진행되고 있는 듯하다. TGS에서는 실제로 조작이 가능한 버전이 공개될지? 기대되는 부분이다.

DATA
발매원 ● 아트 딩크
발매일 ● 겨울
가격 ● 미정
미디어 ● DVD
※ 차세대 PS용 소프트

밤낮으로 개발에 매진하고 있습니다



기술적인 문제는 거의 해결되어 커다란 벽을 하나 넘은 셈입니다. 게임쇼에 즈음해서 새로운 정보를 공개할 수 있을 듯합니다. 차세대 플레이스테이션의 기능을 충분히 활용, 쉽게 즐길 수 있으면서도 깊은 맛이 있는 게임을 만드는 것을 목표로 삼고 있습니다. 기대해 주시기 바랍니다.

아트 딩크 A6 프로듀서
하마나가 타츠로씨

■ 현장 취재

동경 게임쇼 '99 秋

이번에는 플레이스테이션 2다!





세계 최대의 비디오 게임쇼라고 할 수 있는 「동경 게임쇼 '99 秋」이

지난 9월 17일 부터 2박 3일간 일본의 마쿠하리 멧세에서 개최되었다.

이번 쇼의 가장 큰 이슈는 역시 '플레이스테이션2(이하 PS2)'가 그 모습을 드러내었다는 것.

관람객들은 모두 PS2를 보기 위해 모여 들었을 뿐,

그에 비해 다른 게임기들은 저조한 양상을 보였다. 이제는 PS2의 시대인가?

동경 게임쇼 '99 秋











「동경 게임쇼 '99 秋」 개최 개요

주최 : 일본 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)
후원 : 일본 통상산업성
협찬 : 주식회사 세가엔터프라이즈
주식회사 소니 컴퓨터엔터테인먼트
닌텐도 주식회사
기간 : 1999년 9월 17일 - 19일(17일은 비지니스 데이)
회장 : 일본 마쿠하리 멧세(일본 컨벤션 센터)
출전사 : CESA 정회원 및 특별, 일반 회원사 74사
홈페이지 : http://www.cesa.or.jp



「동경 게임쇼 '99 秋」 출전 타이틀 플랫폼별, 장르별 내역

플랫폼별 내역 (%)	
플레이스테이션	41.0(43.3)
게임보이	14.6(10.7)
드림캐스트	10.1(11.0)
윈도(95/98/NT)	8.9(8.8)
네오지오 포켓(칼라)	7.9(5.7)
원더스완	5.5(9.8)
닌텐도64	4.6(2.9)
플레이스테이션2	0.7(-)
세가새턴	0.2(2.1)
네오지오(CD)	0.2(0.5)
기타	5.5(4.5)

장르별 내역 (%)	
시뮬레이션	23.4(23.2)
RPG	16.3(13.2)
액션	16.1(12.5)
어드벤처	8.8(9.9)
퍼즐	6.3(5.9)
스포츠	5.7(6.4)
슈팅	4.3(3.8)
레이싱	3.4(5.2)
기타	15.6(19.9)

*각 표의 ( ) 안의 수치는 「동경 게임쇼 '99 春」







플레이스테이션 2 ZONE



소니의 부스라기 보다는 'PS2' 부스라는 편이 오히려 더 맞는 표현일지도 모르겠다. PS2는 이번 쇼의 최대 관심사였던 만큼 소니의 부스와 기타 다른 회사 부스에 소개된 PS2 관련 정보들을 묶어서 공개하기로 한다.

우선 이번 쇼에서는 PS2의 실제 모델이 처음으로 일반에게 공개되었다는 점에서 높은 관심을 끌어 모으기에 충분했다. 관람객들은 모두 유리관 안에 전시된 PS2와 액세서리(듀얼쇼크2 등)와 관련 소프트웨어에 집중했다. 참고로 이번 쇼 기간동안에 공개된 PS2용 타이틀은 소니의 「그랜트리스모2000」, 「포포로크로스 이야기Ⅲ」, 디오라마RPG를 표방하는 「다크크라우드」, 퍼즐 게임 「I.Q 리믹스」 등과 남코의 「철권 TT」, 「신 릿지레이서」, 캡콤의 「오니무사」, 「스트리트 파이터 EX3」, 프롬 소프트웨어의 「아머드 코어2」, 스퀘어 최초의 PS2용 게임 「더 바운서」 등 80여가지가 넘는다.

1




3


4


5


6


7


8


10




9

11



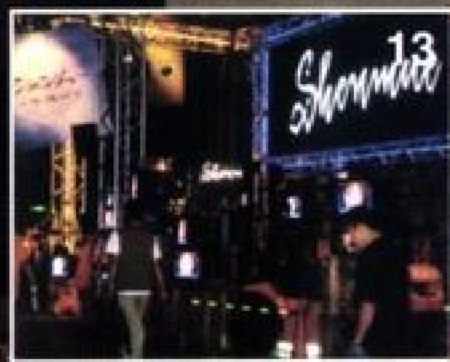

▲ 소니 부스에서는 PS2용 게임 데모들을 계속 상영하였다. 사진은 PS2용으로 공개된 「철권 TT」의 동영상

1. PS2 부스에는 많은 인파로 인해 발 디딜 틈도 없었다
2. 이것이 바로 쇼장에서 공개된 PS2! 위 글자는 'DVD 비디오 소프트 재생중'
3. 좀 더 자세히 보면…
4. 패드 삽입구와 메모리카드 삽입구가 각각 2개씩 있다
5. 실기의 PS2 밑에는 표준가격 '39,800엔', 발매일 '2000년 3월 4일(토)' 라고 적혀 있었다
6. 이것이 듀얼쇼크2. 겉보기에는 듀얼쇼크와 차이가 없어 보이지만…
7. 함께 전시된 게임 CD. PS와 같은 블랙 코팅은 되어 있지 않았다
8. 스퀘어 최초의 PS2용 게임 「더 바운서」는 최고의 집중도를 보인 게임 중 하나
9. 단지 PS2라는 이유만으로도(?) 높은 관심을 보인 「와일드 와일드 레이싱」
10. PS2용 「드럼매니아」 전용 컨트롤러도 모습을 선보였다
11. 이건 '크로스파이어'라고 읽는 거야!!

드림캐스트 ZONE

PS 진영과 쌍벽(?)을 이루는 드림캐스트(이하 DC) ZONE.
사실 폭발적인 관심을 모은 게임은 없었지만 미니 영화관처럼 제작된 부스 안에서의 「D2」 동영상 상영과 「스페이스 채널5」라는 새로운 DC용 음악 게임과 그에 관련된 이벤트는 많은 관심을 모았다. 세가도 역시 음악 게임 하나는 있어야겠다고 느낀 모양!
그 외 이번 전시회에 모습을 드러냈던 DC용 기대작이라면 역시 세가의 「셴무」와 2000년 발매 예정임에도 불구하고 이번 쇼에서 체험 플레이가 가능했던 DC용 「크레이지 택시」, 최고의 축구 게임 「버추어 스트라이커2 ver 2000」, 올해 안에 발매가 확정된 「버추어 온 오라토리오 탱그램」, 아틀라스의 「마검X」와 캡콤의 「바이오 하자드 코드 : 베로니카」 등을 들 수 있겠다.

12


13


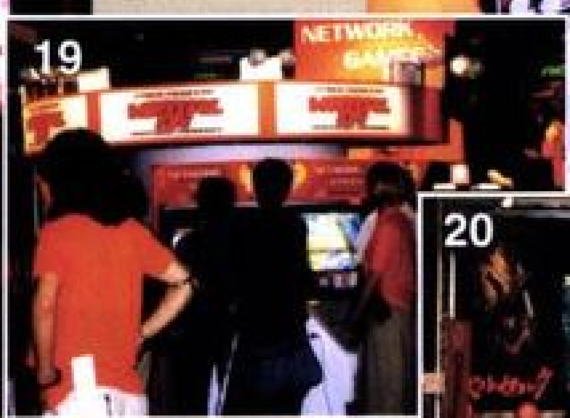
14


15


17


16


18

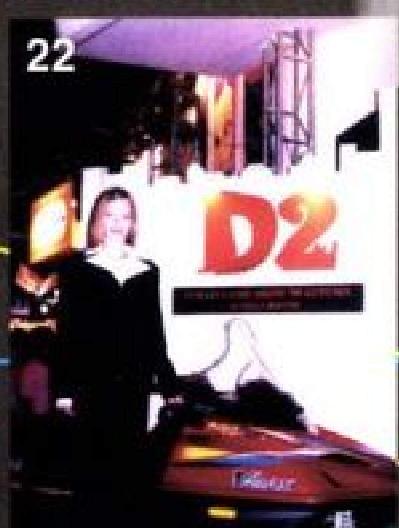

19


20


24


25


21


22


23


26


12. 네트워크 게임을 표방한 DC용 「버추어 온 오라토리오 탱그램」
13. 셴무의 부스는 뭔가 실험적?
14. 게임 보다 이 오토바이에 관심이 더 가는 이유는?
15. 「스페이스 채널5」라는 DC용 음악 게임의 이벤트! 게임 중에 등장하는 캐릭터로 분장한 코스프레 걸이 깜찍하다
16. 「크레이지 택시」의 게임 화면과 레이싱 컨트롤러가 보이는가? 체험 플레이 가능!
17. 「선라이즈 영웅담」과 아틀라스의 「마검X」도 체험 가능!
18. 「선라이즈 영웅담」은 이런 게임!
19. 「버추어 온 오라토리오 탱그램」은 상한가!
20. 「베르세르크」 역시 관심 집중!!
21. DC로 발매되는 「센티멘탈 그래피티2」도 출전했지만…
22. '나 좀 찍어 주세요' 라고 말해서 찍어 주긴 했지만…
23. 과연 「바이오 하자드」!
24. 「마검X」 부스는 조금 한가한 듯 보였지만…
25. 이것이 문제의 타이핑 게임 「더 타이핑 오브 더 데드」.
26. 그리고 「F1 월드 그랑프리 FOR DC」라는 게임도 있었다…

에닉스 ZONE

에닉스 하면 뭐니뭐니 해도 「드래곤 퀘스트7」! 특히 이번 전시회에서는 「드래곤 퀘스트7」의 체험 플레이 코너가 마련되어 많은 인파로 산을 이루었다. 체험플레이를 할 수도 없고 안 할 수도 없고…. 결국 「드래곤 퀘스트7」의 체험 플레이를 위해 30분 이상을 줄서서 겨우 몇 분 플레이 하면서 열심히 카메라의 셔터를 눌러 대기는 했지만…. 아무튼 그 짧은 기간 동안 만났던 「드래곤 퀘스트7」을 대 공개한다.

27

29

30

31

28

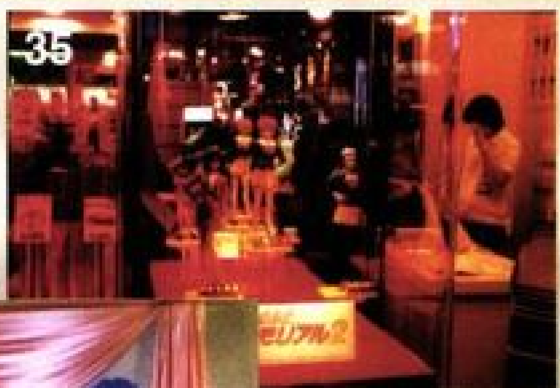
32


27. 이것이 「드래곤 퀘스트7」의 로고! 재빨리 스타트 버튼 누르고!!
28. 처음에는 약간 헤맸지만…
29. 성 여기저기도 돌아 다녀 보고…
30. 낯익은 캐릭터가 보이지만…
31. '체험판에서는 이곳을 나갈 수 없습니다'. 난 나가고 싶단 말야~~
32. 사실 「발키리 프로필」 같은 게임의 체험 코너도 있었지만 누가 「드래곤 퀘스트7」을 두고 「발키리」를 한다는 말인가!

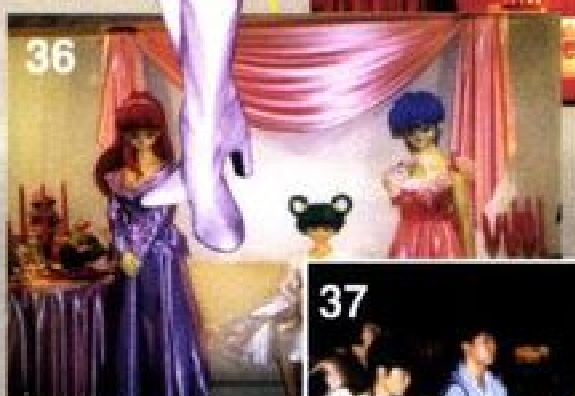


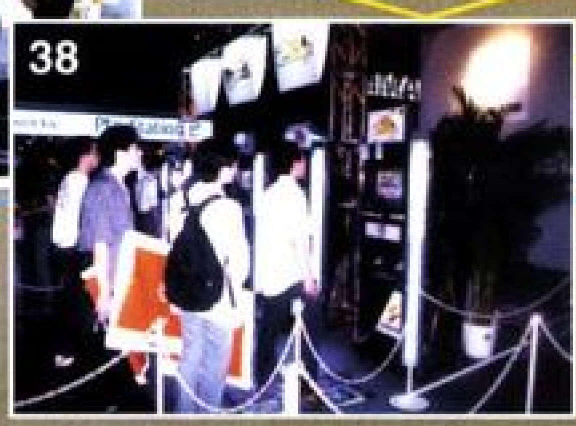
코나미 ZONE

음악계 게임으로 한창 주가를 올리고 있는 코나미. 게다가 이번 게임쇼에서는 「두근두근 메모리얼2」의 체험 코너도 마련하여 어느 부스 못지 않은 사람들을 불러모았다. 게다가 매 게임쇼마다 등장하는 50만엔짜리(한화 약 500만원) '두근두근 메모리얼 등신대(실제 사람 크기) 피큐어'도 전시되어 많은 주목을 끌었다. 근데 그걸 사는 사람이 있기는 있는 모양?

35

34

33

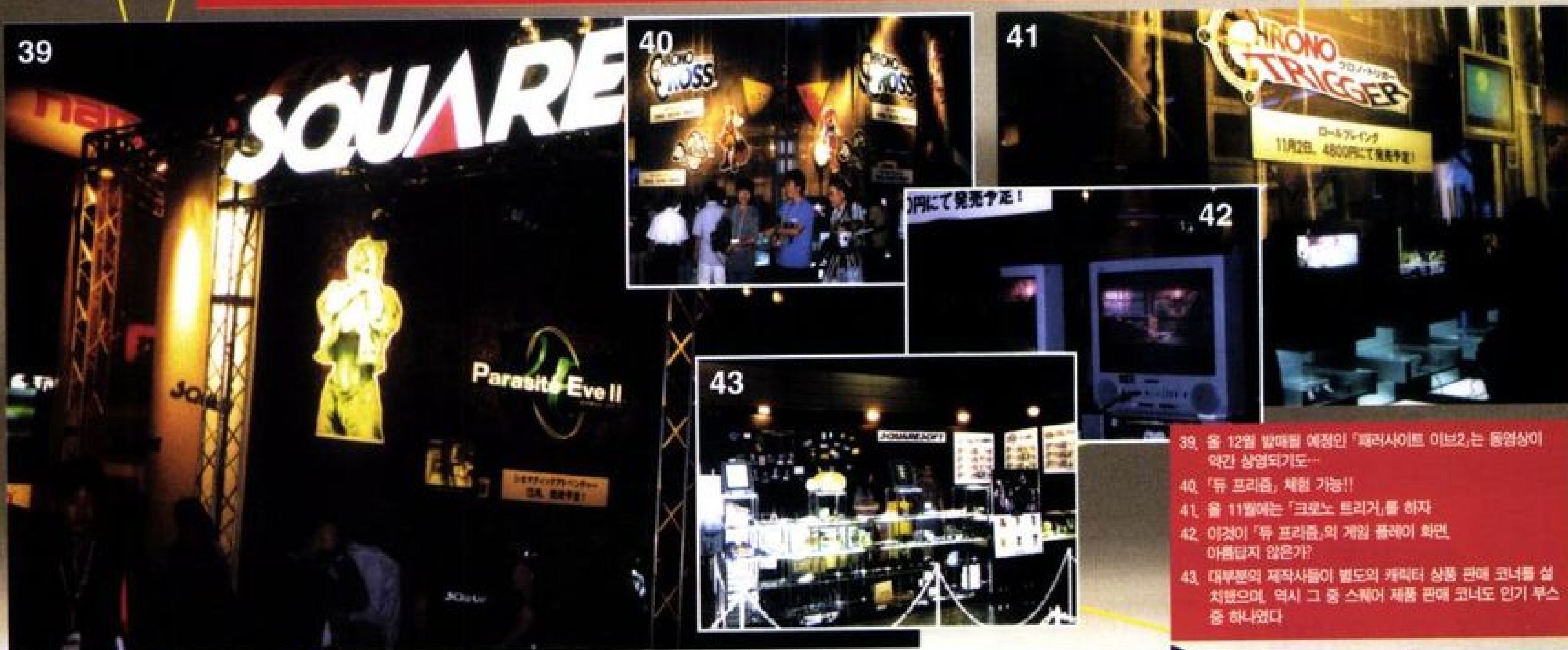
36

37

38


33. 이번 쇼에 전시된 코나미 게임 중 가장 높은 관심사는 역시 「두근두근 메모리얼2」
34. 「두근두근 메모리얼2」의 체험 코너도 마련되었다
35. 캐릭터 상품의 황제(?)답게 「두근두근 메모리얼2」의 피규어도 벌써 등장!
36. 이것이 500만원짜리 인형이다
37. 물론 코나미하면 「댄스 댄스 레볼루션」도 빼놓을 수 없다
38. PS용 「DDR2nd」에 모인 인파도 만만치 않다

스퀘어 ZONE

스퀘어 부스에서는 역시 「패러사이트 이브2」가 가장 큰 관심사였다. 물론 그 외 「크로노 크로스」와 「크로노 트리거」, 「듀 프리즘」 등도 이번 게임쇼에서 체험 플레이가 가능했으며 PS 유저라면 절대 놓칠 수 없는 기대작이라고 할 수 있다.

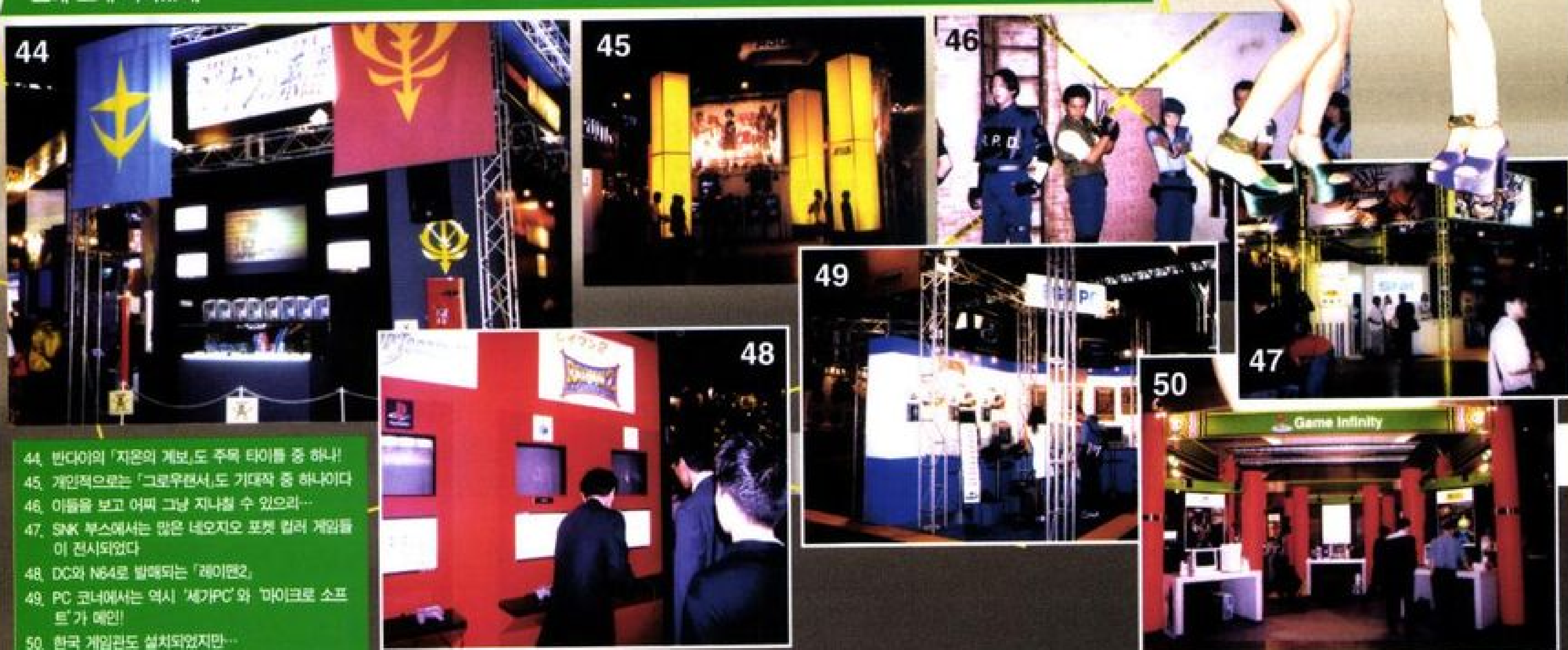


39. 올 12월 발매될 예정인 「패러사이트 이브2」는 동영상이 약간 상영되기도…
40. 「듀 프리즘」 체험 가능!!
41. 올 11월에는 「크로노 트리거」를 하자
42. 이것이 「듀 프리즘」의 게임 플레이 화면. 아름답지 않은가?
43. 대부분의 제작사들이 별도의 캐릭터 상품 판매 코너를 설치했으며, 역시 그 중 스퀘어 제품 판매 코너도 인기 부스 중 하나였다

기타 ZONE



이번 취재는 너무 대형 제작사 위주로 소개를 했기 때문에 그 외는 크게 부각시키지 못했지만 캡콤의 「바이오 하자드3」와 아틀라스의 「그로우랜서」, 반다이, SNK 부스 등도 많은 볼거리를 제공했었다.
그리고 해가 갈수록 부스의 크기를 넓혀가고 있는 'PC ZONE'도 마이크로 소프트와 세가 PC, 이미지니어 등의 제작사들이 대거 참여해 점차 실속있는 전시물들을 제공하고 있다. 또한 이번 전시회에서는 한국 게임관도 별도로 마련되어 한국 게임 홍보에 크게 기여했다.



44. 반다이의 「지온의 계보」도 주목 타이틀 중 하나!
45. 개인적으로는 「그로우랜서」도 기대작 중 하나이다
46. 이들을 보고 어찌 그냥 지나칠 수 있으리…
47. SNK 부스에서는 많은 네오지오 포켓 컬러 게임들이 전시되었다
48. DC와 N64로 발매되는 「레이맨2」
49. PC 코너에서는 역시 '세가PC'와 '마이크로 소프트'가 메인!
50. 한국 게임관도 설치되었지만…

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 프론트 미션

S · RPG/스퀘어/9월 2일/6,800엔



담당자 멘트

이번달 소프트의 대거 발매로 순위에 커다란 변화가 있었습니다. 6개의 소프트가 새로 랭크되었으며 그중 4개가 상위권을 모두 점령하였습니다. 그리고 드디어 몇달 째 1위를 고수하던 파이널 판타지 8이 순위에서 사라졌군요. 왠지 시원섭섭한 마음이 듭니다. 그리고 보니 다음달 소프트 라인업도 만만치 않던데…. 플스 유저들은 좋겠군요.

2 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX



리듬액션/코나미/8월 26일/5,800엔

3 SD 건담 G 제네레이션 제로
SLG/반다이/8월 12일/6,980엔

4 와일드 암즈 2nd 이그니션
RPG/SCEI/9월 2일/6,800엔

5 성검 전설-레전드 오브 마나
RPG/스퀘어/7월 15일/6,800엔

6 디노 크라이시스
패닉호러/캡콤/7월 1일/5,800엔

7 실황 파워풀 프로야구99
SPT/코나미/7월 29일 /5,800엔

8 모두의 골프 2
SPT/SCEI/7월 29일/5,800엔

9 비트 매니아 APPEND 4thMIX
리듬액션/코나미/9월 5일/2,800엔

10 카드 캡터 사쿠라
ETC/아리카/8월 5일/ 6,300엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 소울 칼리버

DC/격투액션/남코/8월 5일/5,800엔



담당자 멘트

드디어 DC 소프트 부재 현상을 어느 정도 극복한 것 같군요. 5개의 소프트가 새로 순위에 진입함과 동시에 남코의 기술력을 여실히 보여준 소울 칼리버가 1위에 랭크되었습니다. 과연 소울 칼리버를 능가할 게임은 나올 수 있을런지…. 그 외 댄싱 블레이드와 나데시코가 순위에 진입해 DC는 3D전용 머신이 아니라는 걸 보여주는 듯 합니다.

2 프로야구팀을 만들자



DC/SLG/세가/8월 5일/5,800엔

3 위드 유 -바라보고 싶어
SS/ADV/NEC인터체널/7월 29일/7,200엔

4 던전즈&드래곤즈 컬렉션
SS/ACT/캡콤/3월 4일/5,800엔

5 신 일본 프로레스링 투혼열전 4
DC/ACT/토미/9월 2일/6,800엔

6 기동전함 나데시코
DC/SLG/각천서점/8월 26일/6,800엔

7 씨 맨
DC/SLG/세가/7월 29일/6,800엔

8 버추어 파이터3
DC/격투액션/세가/98년 11월 27일/5,800엔

9 댄싱 블레이드- 천방지축 도천사
DC/인터렉티브 애니메이션/코나미/9월 2일/5,800엔

10 기동전사 건담 외전 콜로니가 떨어진 땅에서…
DC/SHT/반다이/8월 26일/6,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 오우거 배틀 64

N64/S · RPG/퀘스트/7월 14일/7,800엔



담당자 멘트

N64도 순위에 많은 변화가 일어났습니다. 그동안 줄 곳 정상을 지키던 젤다의 전설을 누르고 오우거 배틀 64가 정상에 등극한 것 외에, 코나미의 퍼펙트 스트라이커 2가 2위에 랭크되었습니다. 하지만 N64보다 오히려 GB의 분발이 눈에 띕니다. 과연 닌텐도의 주력기종은 GB였다는 것인가….

2 실황J리그 퍼펙트 스트라이커 2



N64/SPT/코나미/7월 29일/7,200엔

3 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스
N64/ACT/닌텐도/1월 21일/5,800엔

4 젤다의 전설 - 시간의 오카리나
N64/A · RPG/닌텐도/98년 11월 21일/ 6,800엔

5 마리오 골프 64
N64/SPT/닌텐도/6월11일/6,800엔

6 포켓몬 스타디움2
N64/ETC/닌텐도/4월 30일/ 5,800엔

7 마리오 골프 GB
GB/SPT/닌텐도/8월 10일/3,800엔

8 유희왕 듀얼 몬스터즈 2
GB/ETC/코나미/7월 8일/4,500엔

9 실황 파워풀 프로야구 6
N64/SPT/코나미/3월 25일/7,800엔

10 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB
GB/RPG/에닉스/98년 9월 25일/ 4,900엔

:-| : 지난달과 동일　:-O : 새로 순위 진입　:-(: 지난달보다 내려감　:-) : 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 1999년 9월 1일 ~ 9월 25일
■ 조사방법: 게임파워 99년 10월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 더 킹 오브 파이터즈 99
격투액션/SNK



담당자 멘트
철권TT와 KOF 99의 치열한 순위 싸움에 이번 달에는 KOF 99가 간발의 차로 정상을 차지하였습니다. 또한 새로 발매된 세가의 레이싱 게임 크레이지 택시가 상당한 평을 받고 있으며 DDR은 여전히 인기를 모으고 있군요. 그리고 보니 얼마전 DOA 2가 인컴에 들어갔는데 과연 DOA2가 철권TT와 KOF99의 상대로 얼마나 분발해 줄지 벌써부터 기대가 됩니다.

2 철권TT
격투액션/남코



3 비트 매니아 4th믹스
리듬액션/코나미

4 크레이지 택시
레이싱/세가

5 철권 3
격투액션/남코

6 소울 칼리버
격투액션/남코

7 드럼 매니아
리듬액션/코나미

8 댄스댄스 레볼루션
리듬액션/코나미

9 비트 매니아 컴플리트 MIX
리듬액션/코나미

10 Ez2Dj
리듬액션/어뮤즈월드

기대 소프트 Top 10

1 셴무
DC/프리/세가/10월 28일/6,800엔



담당자 멘트
지난 달에 이어 여전히 셴무가 1위를 차지하였고 드래곤 퀘스트 7도 여전히 기대를 받고 있습니다. 그리고 지난달 특보 덕분인지 두근두근 메모리얼 2와 슈퍼 로봇 대전 α가 새로 순위에 랭크 되었습니다.

2 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/미정/미정



3 그랜트리스모 2
PS/RAC/SCEI/가을 예정/미정

4 크로노 크로스
PS/RPG/스퀘어/가을 예정/미정

5 포켓 몬스터 금·은
GB/RPG/닌텐도/11월 21일/3,800엔

6 젤다의 전설 외전
N64/A·RPG/닌텐도/2000년 3월 예정/6,800엔

7 바이오 해저드 코드 베로니카
DC/ADV/캡콤/겨울 예정/미정

8 데드 오어 얼라이브 2
ARC/격투액션/테크모/미정

9 두근두근 메모리얼 2
PS/연애 시뮬레이션/코나미/11월25일/6,800엔

10 슈퍼 로봇 대전 α
PS/SLG/반프레스토/겨울 발매 예정/미정

가장 좋아하는 애니메이션 캐릭터는? Top 10

1 키노모토 사쿠라(카드캡터 사쿠라)



29%

담당자 멘트
역시나 예상했던대로 '사쿠라'와 '루리'가 각각 상위에 랭크되었습니다. 무엇보다 「카드캡터 사쿠라」와 「나데시코」가 최근 방영되었기 때문인 것 같군요. 또한 국내에서는 여전히 에반게리온과 슬레이어즈가 현역이라는 것을 증명이나 하듯이, '리나'와 '레이'도 상위에 랭크되었습니다. 그 외에 「투하트」의 '아카리'가 5위에 랭크되었단 사실로 미루어 볼때 국내에도 「투하트」의 팬이 꽤 많은 것 같군요.

2 호시노 루리 (기동전함 나데시코) 24%



3 아야나미 레이(에반게리온) 17%

4 리나 임버스 (슬레이어즈) 12%

5 카미기시 아카리 (투하트) 5%

기타 13%

이카리 신지(에반게리온), 히무라 켄신(바람의 검심), 신구지 사쿠라(사쿠라 대전), 멀티(투하트), 카타기리 아야코(두근두근 메모리얼), 나디아(이상한 바다의 나디아), 베르단디(아아 여신님), 사쿠라코(동급생 2), 토모요(카드캡터 사쿠라), 리 메이린(카드캡터 사쿠라), 티나(디자이어)

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

S

N

8월이 소프트 풍년이었다면 9월은 대풍이다. 프론트미션 3rd, 바이오 하자드 3를 필두로 한 대작 소프트를 비롯하여 팝픈 뮤직 2, 위닝 일레븐 4 등의 수작들과 폭열 무적 반가이오, 겟타로보 대결전 등의 경파 소프트까지. 출시 소프트의 밸런스로도 퀄리티로도 모두 완·벽! 내 게임 내 맘대로, 멋진 한 달이지만 가난한 게이머들에게는 그만큼 잔인한 한 달이 될 수도… N64, DC 유저들에게도 잔인한 한 달… 아케이드에는 놀거리가 풍성풍성!

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부'가 아닌 '플레이여부'. 이번 호부터는 리뷰 게임이 아홉 개로 늘어나는 파워 업을 단행하였으며 각 리뷰어가 개인적으로 근 2개월간에 발매된 소프트 중 하나를 추천하는 프리 리뷰를 신설하였다. 개인적인 추천이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다(8~10점 정도의 추천도를 가진다고 생각하자). 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 위닝 일레븐 4

PS/코나미/스포츠/9월 2일





Sanai Wolf

「야수는 배가 고파도 절대 풀을 뜯지 않는다」라는 말처럼 아무리 게임이 고파도 B급 이하의 게임은 철저히 배격하는 사나이. 「야수는 점찍은 먹이를 놓치지 않는다」라는 말처럼 한 번 선택한 게임은 극에 다다르고야 마는 사나이. 버파4가 나오지 않아 세상에서 가장 고독한 사나이. 군 입대를 앞두고 한없이 방황하는 사나이. 사랑이란 이별이 보이는 가슴아픈 정열이라고 생각하는 사나이. 밤이 외로워 무예집고 벽치는 사나이….

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 리듬액션
Speciality: 버파 시리즈, 실황 야구, 음악게임 전반

7

전작과 비교해 가장 큰 변화점은 컴퓨터의 실력이 하늘과 같이 높고 존귀하다는 것이다. 과장을 좀 섞자면 브라질 팀으로 컴퓨터 중국 팀을 이기는 것이, 구로동 조기축구단이 국가대표팀을 이기는 것보다 더 힘들다. PS나 N64용 실황 98, 위닝3 따위의 난이도와 비교하지 말아주기를. 하지만 어려운 만큼 이겼을 때는 기쁨 두 배. 기술적인 변경점이라면 스루 패스의 성능이 상대적으로 약화되어서, 공격수에게 패스할 때에는 주로 ○버튼을 통해서 이루어진다는 것 정도가 눈에 띄고 그 외의 것은 그다지. 많이 변했다는 이들도 보이지만 그것은 어디까지 개인차. 이 게임은 다음 사람에게 권장한다. 근성으로 사는 남자, 1점차 승부를 좋아하는 축구 매니아. 보다 뛰어난 실력자를 하나씩 꺾으면서 살아가는 희대의 승부사.



프리티♡사미

...르의 게임을 즐기는 게이머이 ...다멀미환자이기에 3D류 게임 ...절대적으로 약한 모습을 보인 ...국 플레이할 수 있는 장르의 게 ...한정되고 어쩔 수 없이 미소녀 ...많이 즐기게 된다. 좋아하는 게임은 전형적인 일본의 커맨 ...센서로 게임을 평가할 때는 시 ...락터, 음악 순으로 비중을 두어 ...왔다.

..., GO! : 커맨드식 어드벤처, 미 ...RPG
...ality: 디자이어, 사쿠라 대전 시리즈, 루나 시리즈

8

요즘 통신가에 한창 논란이 끊이지 않는 게임. 대부분 "이정도면 좋지 않느냐" 라는 의견과 "전작과 비교해 달라진 점이 전혀 보이지 않는다" 라는 의견으로 나뉘어 열띤 논쟁을 벌이고 있는데… 우선 위닝 4에 대한 본인의 입장을 말하자면, 난이도…. 역시 세계의 벽은 높았다! 라는 말이 나올 정도. 하지만 여러 가지 추가된 모션도 좋고, 사운드도 좋고… 정말 괜찮은 평을 받을 수 있는 게임이라고 생각한다. 단, 요즘 유저들의 눈이 너무 높아진 나머지 플스란 기종의 한계를 무시한 채, 너무 많은 것을 바라고 있는 것 같은 느낌이 드는데… 조금만 냉정하게 생각해보면, 잘 만든 게임이란 것을 알 수 있다. 코나미란 회사가 그렇게 신용 할 수 없는 회사도 아니고, 위닝 4의 중요성은 코나미 자신들이 더욱 잘 알고 있을텐데 대충 만들 리가 없지 않는가?



防塵

변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머, 세상에 잘 드러나지 않는 게임들을 골잘 즐기며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전 액션과 연타에는 엄청 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든 게임은 많게는 49회 이상 엔딩을 본다(그새 또 늘었다). 근래에는 자칭 & 타칭 오타쿠 내지는 매니아들이 너무 많아서 살기가 매우 불편한 상태.

GO, GO, GO! : RPG, 어드벤처, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5, 봄버맨 시리즈

2

지난 달 리뷰에 이어서 이번에도 축구게임이…. 하지만 이번 작품은 뭐랄까…. 사람끼리 대전을 해도 진부한 느낌이 든다. 첫번째로 골키퍼의 수비반경이 엄청나게 늘어나서 1 : 1 상황이 되면 어쩌된 일인지 골키퍼가 훨씬 우세하다. 점수가 적게 나니 지루할 수 밖에…. 또한 패스의 추적력이 떨어져서 받는 사람은 직접 볼을 받으러 움직여야 한다. 당연히 스루패스도 위력이 떨어지고…. 게다가 "슈우토오!"라고 어색하게 외치는 실황 아나운서는 바뀌지 않았고 오히려 잠오는 목소리의 해설자 등장. 실황 중계가 긴박감이 없는 것이 가장 큰 마이너스 요소. 게임이야 잘 하는 사람이 하면 재미있다 치더라도 흥분할 수 없는 실황은 용서받을 수 없다. 이럴 사느니 차라리 3 final ver. 이 낫다고 본다.



MIDIST

잡식성 게이머, 어릴 적부터 오락을 해온 덕에 3D게임에 대한 본질적인 거부감을 가지고 있었으나 최근 '잡식성'이라는 명칭이 어울릴 정도로 장르를 불문하는 경향을 가지게 되었다. 이거저거 해보다가 한가지 게임이 필에 꽂히면 남들이 다 질려서 그만 둘 때까지 그 게임만 파고든다.

GO, GO, GO!: 음악 게임, 스포츠, 2D 게임
Speciality: FF4, 실황 축구

5

아! 일단 이번 작품을 리뷰하기 전에 사과의 말씀을 잠시…. 지난달 J2(실황축구)에 다소 낮은 점수를 줬던 것을 가슴속 깊이 후회하고 있습니다. 역시 닌텐도의 실황은 명성만큼의 이유가 있는 작품이었습니다. 플레이하면 할수록 깊이 빠지는 그 맛…. 조작에 익숙해진 지금은 지난달 점수에 3점을 플러스하고 싶은 마음입니다. 지난 호의 점수를 매직펜으로 고쳐주시기 바랍니다. 자… 그래서 이번 달 작품 말씀인데…. 기본적인 것은 지난 시리즈가 가진 것을 그대로 유지하고 있으니 그다지 감점시킬 요인은 없다고 생각합니다. 타기종4의 게임과 비교한다는 것은 아무래도 무리가 있는 것이고…. 단 하나의 단점… 실황이 흥겹지 못하다는 것이죠. 박진감이 넘치는 게임을 진행하고 있더라도 '지루하다'고 느껴질 만큼….



Sanai Wolf

...작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 ...기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수 ...작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 (하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 ...가 더 많다). 한 장르에 구애되지 않 ...고 해서 '퍼돌이'라는 이름이 붙여 ...최근 음악게임의 바다에 빠져 헤어 ...고 있다.

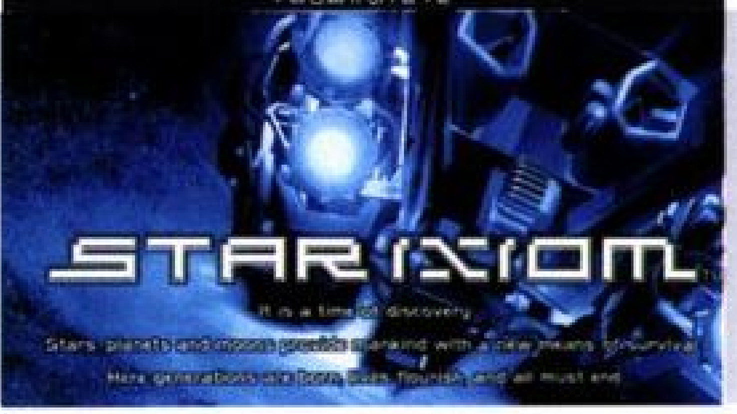
...O!: 음악게임, 대전 격투, 정통RPG
...ality: DQ5, EZ2DJ, 버파 시리즈

6

전작에 비해 대폭 바뀐 시스템과 경기 자체의 난이도가 처음엔 적응하기가 상당히 힘들다. 특히 패스에 있어서는 전작처럼 다음 선수가 공을 무조건 받을 수 있는 것이 아니라, 이제는 공을 찾아 가야한다. 그리고 골키퍼의 키핑 실력 또한 상당히 레벨 업 해서 골 넣기가 만만치 않다. 전작의 경우 골키퍼와 1대 1 상황이라면 거의 100% 골이라고 봐도 틀림이 없었지만 이번부터는 상당히 골을 넣기가 까다로워졌다. 뿐만 아니라 헤딩슛 역시 골과 연결될 가능성이 전작에 비해 상당히 낮게 조절되어 있다. 이 외에 그리 크게 차이나는 점은 거의 없다. 작품이 시리즈를 계속하면서 어쩐지 N64용 실황 축구 시리즈와 비슷해지려는 성향이 너무 많이 나타나고있다. 친구들 여럿이서 즐기기에 무난한 스포츠 게임.

B. 스타 익시옴

PS/남코/슈팅/9월 9일



진부하다. 재미가 없는 것은 아니지만 무엇하나 눈에 띄는 요소가 없다는 것이 최대의 문제다. 남코다운 면모를 보여주지만, 결정적인 연출이 없는 '연출 결핍증'에 걸려있는 게임이다. 에이스 컴뱃에서도 볼 수 있었던 조작성과 오메가 부스트에서도 볼 수 있었던 그래픽보다는, 차라리 갤러그의 '쌍발'이 더 신선한 충격이었다는 옛날 생각이 나는 서글픈 소프트. 그러다 '죄는 미워도 사람은 미워하지 말라'라고, 게임 자체가 나쁜 것이 아님은 몇 번이고 강조하는 바이다. 박력도 있고, 부유감도 있고 괜찮은 CG무비도 있고, 있을 건 다 있다. 너무 흔해 빠진 것이 문제기는 하지만.

5

뭔가 오메가 부스트와 같은 꽉 찬 느낌의 무언가가 있었으면 좋겠는데…. 그 외 시스템이 복잡해 보인다는 것이 문제. 슈팅이라면 자고로 게임 플레이와 동시에 사방에서 총탄이 쏟아져야 제 맛인데…. 그리고 게임 난이도에 대해 얘기하자면 본인이 오랜만에 잡은 슈팅게임이니만큼 심기일전해서 플레이 한 결과, 클리어를 한 후 자기 만족에 빠져 있을 때 옆에서 防護이라는 자가 '그건 트레이닝 모든데…'라는 충격적인 말을 해 순간 좌절 한 후 제대로 된 미션에 들어가 첫 스테이지에 게임 오버 됐다는 전설이…. 그래도 하다 보니 꽤 몰입도 되고 재미도 있었지만 계속 하다보니 금방 질린다는 게 단점이라면 단점이겠다. 하지만 마음먹기에 따라 수십시간도 즐길 수 있을 만한 슈팅게임임에는 틀림없다(마음먹기에 따라).

7

「스타 블레이드α」의 속편일까? 라고 심증은 가지만 물증은 없는 게임. 일단 이러한 슈팅 류가 가져야만 하는 특유의 박력은 충분히 있다. 조작 체계가 「에이스 컴뱃」시리즈와 너무도 유사한 탓에 금방 적응이 되지만 그만큼 빨리 질리게 되는 단점도 있다. 우주라는 배경이 있는 만큼 표적 사이의 거리가 멀어서 점프라는 공간이동 개념으로 이동을 처리한 것은 좋지만 항해 중에 엔카운터가 없다는 것이 상당히 큰 악재로 작용. 단순히 일정 공간에서의 적과의 전투만을 반복하는 추태를 본의 아니게 자아낸다. 하지만 비행속도를 일정하게 유지할 수 있다는 점과 화면을 보기 편하게 해주는 여러 가지 인터페이스, 그리고 괜찮은 선택 폭을 가진 기체와 무기는 즐길 만한 소프트라는 판매상의 특질을 유지해 준다.

4

'갤러그에서 못한 것을 스타 익시옴에서 해보려는 것이 아닐까' 하는 생각이 문득 들었다. 적을 따라가서 콕콕 찔러주는 맛…그러나 그것은 지금 시대의 3D게임의 흐름이라기 보다는 갤러그의 연장선에서 나온 발상인 듯한 느낌이다. 박진감 있는 슈팅을 기대한 사람이라면 쏟아지는 하품과 한숨을 주체할 수 없을 듯. 폭파 장면 등의 연출에는 맨 처음에만 움찔할 정도의 감탄… 그러나 이내 질려버린다. 여러 기체를 골라보며 여기저기 워프를 반복해봐도 뜨뜻미지근한 느낌이 계속될 뿐. 우주공간 3D 슈팅이라는 탓에 오메가 부스트와 비교되게 되지 않을까 싶은데, 그런 비교평가에서는 당연히 오메가 부스트의 승리.

5

남코에서 제작한 탓인지 에이스 컴뱃의 분위기가 확 나는 느낌의 스페이스 플라이트 시뮬레이션게임. 덕분에 조작도 간단하고 난이도도 무안하지만 얼마동안 즐기다보면 좀 물리는 느낌이 없잖아 있다. 초보자들도 쉽게 즐길 수 있게 한 점프 시스템은 기체 위급 시 간단하게 메인 콜로니로 갈 수 있도록 해 주며 그밖에 미션을 위한 장소로 이동하기가 상당히 간편하게 되어있지만 이동이 의외로 간단해 적들을 찾아내는 특유의 맛이 부족하다. 이 게임에 사용된 폴리곤이나 배경 그래픽의 수준도 상당한 편이지만 캐릭터의 얼굴이 민짜라는 큰 만행을 저지르고 말았다. 메인 메뉴에서 즐길 수 있는 모드도 3가지나 되어 '그럭저럭' 즐길만한 게임이라고 본다.

6

C. 겟타로보 대결전

PS/테크노 소프트/시뮬레이션/9월 9일



둥근 통체에 10만 마력의 힘이 솟는 정의의 슈퍼 로봇들이 판을 치는 전형적인 올드 스타일 게임. 세계 각국의 슈퍼 로봇의 디자인은 거의 술라 1·2·3 수준이지만 이점이 오히려 자극적인 구석이 있다. 이거다 저거다 복잡한 시뮬레이션 RPG의 시스템을 전부 잘라버렸기 때문에 난해한 게임이 판을 치는 요즘 시대에 멋진 청량제가 된 게임이다. 겟타가 너무 많다는 것이 단점이라면 단점이지만 그에 구애받지 않고도 할 수 있는 묘한 느낌이 든다. 시대의 역행이 이런 것이라면 나는 기꺼이 시대의 연어가 되리라. '구식도 구식 나름이다'라는 '詩仙 산아해얼'의 명언이 생각나는 게임이라 할 수 있다.

7

먼저 본인이 가장 싫어하는 게임의 유형 3가지를 말하고 리뷰로 넘어가겠다.

① SLG이란 장르가 붙는 게임은 극도로 싫어한다.

② 3D게임은 정말로 혐오한다.

③ 남자의 로망이니 뭐니 운운하며 열혈물을 논하는 것을 진짜로 싫어한다.

이상이다. 하지만 겟터로보 대결전은 이 3가지의 요소를 모두 갖추고 있었다. 그래도 굳이 리뷰를 하자면, 그래픽이 좋다. 연출이 끝내준다. 아마 3D의 연출이 멋지다고 느낀 것은 제노기어스 이후이다. 로딩이 없어 좋다. 로봇대전 시리즈의 로딩에 좌절한 본인에게는 최대의 매력이었다. 하지만 난 미소녀물이 좋아.

6

일단 70년대 로봇물의 분위기를 잘 살린 점과 겟타의 합체 모드를 넣었다는 점에서는 상당한 점수를 줄 수 있다. 빠른 로딩과 어려운 난이도도 게임에 긴장을 풀 수 없는 요소로서 아주 적절하다. 하지만 문제는 너무 단순하다는 데에 있다. 지형에 따른 수치 변화가 많은 것처럼 보이지만 숫자만 많았지 차이가 너무 미미하고, 단순히 치고 박고 싸우는 격투 액션을 커맨드로 바꾼 것 밖에 되지 않는다고 까지 비하할 수 있는 단순 패턴을 보인다. 심오한 구석이 없는, 단지 올드 팬들의 희미한 기억에 매달리는 '가짜 매니악 게임'이라 할 수 있다. 이렇게 써놓고 보니 너무 혹평을 한 것 같은데 실제로 점수를 주라면 낮은 점수를 주기에는 조금 아까운 면도 없지 않아 있는 게임. 간단한 것이 그렇게 악재로만 작용하는 것은 아니기 때문이다.

5

나는 반씨 일족을 별로 믿지 않는다. 아무리 다른 제작사가 하청을 받아 만들었다고 해도 반씨의 이름이 게임에 나온 것을 보니 기분이 나쁘다. 하지만 일단 게임자체의 완성도는 괜찮은 편. 플스용 시뮬레이션 치고 이렇게 빨리 전투화면으로 넘어가는 게임은 처음 본 것 같은데… 게임을 시작할 때 오프닝도 압권이지만 겟타를 별로 좋아하지 않는 본인에게는 흥미를 주지 못했다. 지금 시대가 어떤 시대인데 이런 동영상을 보이는 거지? 응? 응? 이것만 봐도 올드팬과 로봇대전 팬들을 노리고 만든 게임이라는 것을 눈치챌 수 있다. 올드팬들과 로봇대전 팬들이라면 의무적으로 구입하여 의무적으로 불타주지.

5

명작으로 남을 것인가? 아니면 쿠소게로 전락 해 버릴 것인가? 반다이 비주얼의 최대 도박이었을지 모를 겟타 대결전. 80년대 풍의 강인한 인상을 남기는 열혈 애니메이션과 게임이 시작하기 전에 있는 프롤로그에서 성우의 목소리를 간간이 섞어 몰입도를 높여주는가 하면, 로봇대전 시리즈와 비교했을 때 비교적 쉬운 조작과 시스템으로 간단하면서도 재미있게 게임을 즐길 수 있다. 뿐만 아니라 게임 중간 중간에도 풀 애니메이션을 간간이 섞어놔서 지루함을 달래기에는 최고다. 그리고 반가네 최고의 문제점인 로딩은 테크노 소프트의 영향인지 전투 신을 폴리곤으로 처리하면서 아주 간단하게 극복해냈다. 그러나 좀 단순해 보이는 폴리곤은 오래하다 보면 질리는 듯한 느낌. 하지만 반가네에서 이 정도의 작품이 나올 줄이라곤 상상도 못했다. 모처럼의 수작.

7

D. 바이오하자드 3

PS/캡콤/서바이벌 호러/9월 22일



바이오하자드 1. 어느 덧 듀얼쇼크가 되어 있었던 나의 패드. 손이 떨리고 이가 부딪히는 극한의 긴장감 속에 퍼즐을 풀어보려 머리를 쥐어짜던 그 바이오하자드 1. 최소한 세 번 엔딩을 볼 때까진 긴장감 속에 플레이할 수 있었던 수작이었다. 허나 2는 호러를 가장한 살육극에 지나지 않아 대실망. 3에서 1때의 그것을 되찾아 주리라고 철석 같이 믿고 있었건만… 이건 좀 아니라고 본다. 어디까지나 이 시리즈의 장르는 '액션'이 아닌 '서바이벌 호러' 아닌가(물론 넓게 보면 '액션'이라는 장르 내에 포함되는 것이긴 하다). 이 정도라면 그냥 '액션'이라는 장르를 달고 나오는 것이 옳을 듯한데. 액션게임이라면 상당한 수작이다. 하지만 나는 액션게임으로서의 바이오하자드를 기대한 것이 아니기에 더 이상의 점수를 주기는 어렵다. 어쩌면 호러 불감증…?

6

시리즈화 될수록 서바이벌 호러라는 장르는 무색해지고, 점차 액션화 되어가는 바이오 하자드를 보며 굳이 3탄까지 나와야 하는가 하는 의구심이 들게한다. 180도 턴이나 긴급회피 등 여러 추가된 모션으로 액션성이 늘긴 했지만 오히려 공포감은 줄어버렸다. 또한 눈에 뻔히 보이는 퍼즐임에도 불구하고, 아이템 하나 얻기 위해 여기저기 쑤시고 다녀야 하는 짜증은 당해본 사람만이 알 수 있다. 하지만 추적자의 존재는 정말 게임의 재미를 배로 무가 시켜주는 것으로, 게임이 지루해 질 때쯤 간간이 나타나 손에 땀을 쥐게 해주었다. 결국은 플레이하게 되었고, 원고쓰는 것도 잊을 정도로 몰입해서 플레이하게되는 게임이다. 본인에게 있어 이 정도로 몰입할 수 있는 3D게임은 정확히 메탈기어 솔리드 이후로 처음인 것 같다.

9

역시 '우려먹기'라도 인정할 건하고 넘어가자. 잘 만들었다. 조작감은 기분 탓인지는 모르지만 좀더 부드럽고 쉬워진 느낌. 「디노 크라이시스」에서 호평을 얻었던 180° 터닝 시스템에 '회피'라는 개념을 추가, 더욱 박진감 있는 플레이가 가능해졌다. 대량 학살의 쾌감이라는, 호러 게임에 어울리지 않는 요소가 여전히 남아있고 회피 시스템 덕분에 맨몸으로도 좀비와 케르베로스의 발을 헤집고 다닐 수 있다는 점이 상당한 불만이기는 하지만 줄어든 안전지대와 선택지의 존재, 1과는 다르기는 하지만 공포의 감각이 2 때보다 더 와닿는 점은 역시 명작임을 느끼게 해준다. 1의 공포를 느끼고 싶은 사람은 헤비 모드, 2의 학살의 미학을 즐기고 싶은 사람은 라이트 모드를 하도록(해보면 초기 장비부터 다르다).

8

보너스 디스크, 보너스다 보너스. 일단 복장부터 서비스 만점 아닌가? 게다가 여기저기 낯이 익은 장소가 등장해주니 그것 또한 서비스가 아닌가? 도망치라고 하면 벽에다 비비기만 해대던 캐릭터들에게 회피 기능을 부여해 주었으니 이 또한 서비스이며 보너스인 것이다. 그러나 서비스 마인드가 모자란 부분이 있으니, 그것은 모드 설정에 관한 것이다. 어째서 설정할 수 있는 모드가 달랑 두 개뿐? 헤비는 세상에서 제일 어렵고 라이트는 정말 너무너무 가볍다. 골라먹는 재미를 주자라는 생각으로 이런 설정을 한 것이라면(이것도 서비스인가?) 다소 빽ㅇ리 아니겠는가 싶다. 두 모드중 어느 것이 진정한 바이오 3? 재미는 있지만 스토리나 참신한 퍼즐을 기대해온 사람들에게는 다소 실망을 줄 수도 있을 듯. 그러나 썩어도 준치….

8

바이오 하자드 2가 나온지 약 1년만에 나온 바하3. 전작에 비해 상당히 바뀐 게임난이도는 그 모드의 차이가 극악이다. 라이트모드로 게임을 즐길 경우는 그야말로 대량학살. 재미100%의 모든 만족감을 받을 수 있을 만큼 게임이 쉽게 설정되어 있지만 헤비모드로 플레이 할 경우에는 그 난이도가 정말 사악에 의존한다. 처음부터 지원되는 무기는 간단한 베레타 한 개 일뿐 나머지는 알아서 현지 조달 해야한다(메탈기어?). 새로 생긴 긴급회피와 긴급대클은 어려워진 게임의 밸런스를 조절해주는 좋은 역할을 해주고 있다. 더 추가된 점이라고 할 수 있는 부분은 게임의 스토리 진행이 일괄적이지 않고 약간의 랜덤이 추가되었다는 것. 한마디로 스토리가 정해져서 따라가는 것이 아니라 스토리를 자기식대로 만들 수 있다는 것이다.

9

E. 팝픈 뮤직 2

PS · DC/코나미/리듬 액션/9월 14일



아휴아휴 녹는다 녹아. 주현미, 문희옥 급의 일류 여가수가 부르는 엔까(일본의 트롯트 장르). 전자음 일색의 음악게임 곡들에 무뎌져 가는 나의 귀를 팝픈 뮤직 2의 엔까 'お江戸花吹雪'(의역하자면 '에도에 부는 꽃바람' 쯤?)가 완전히 녹여주었다. 아이고 좋아 지화자 좋아 얼씨구나 녹는구나 님과함께 낙원이다. 전작 최강곡 애니메 히어로의 '갬블러Z'의 후속곡 '그레이트 갬블러'를 비롯, 헤비메틀, 디지락, 비주얼, 유로퀸(전작 디스코 퀸의 리믹스) 등 듣다 녹아주는 곡들이 만재해 있으므로 소장가치 100%, 전용콘 구비는 필수사항. '버튼 아홉 개 짜리 게임은 싫어!'라고 외치는 시야 좁고 두뇌분할 미숙한 게이머들, '어설프게 소프트한 유아틱 분위기 제일 싫어!'라고 부르짖는 게이머들, 엔까 한 번 들어보고 재고해 보시구려.

짧아졌다고는 해도 역시 기나긴 로딩이 거슬린다. 하지만 코나미의 게임이 그렇듯이 겉보기에는 다 비슷해 보여도 해보면 모든 게임이 다 저마다 개성이 풍부하다. 이 게임 역시 그러한데… 하지만! 전용콘이 없다면, 게임앞에 엄청난 굴욕을 맛보게 될 것이다. 본인도 호기심에 한번 패드를 연결하고 플레이했다가, 게임이 사람을 우롱한다며 성질만 내고 말았다. 이 게임을 하실 의향이 있거나 이미 사신 분들은 제발 전용컨트롤러부터 구입하기 바란다. 패드로 하면…정말 슬퍼진다. 아케이드의 팝픈뮤직이라면 워니워니 해도 한 세명이 우루루 몰려서 동시에 버튼을 두들기며 즐기는 게임으로 유명한데… 플스의 전용콘이 너무 작아 두명이상이서 플레이 하기에는 조금 무리가 있다는 점. 후…세상은 솔로를 원하는가…?

전작이 귀여운 캐릭터로 여성층을 공략했다고 한다면 2는 「귀여움」+『성숙함』을 더한 캐릭터들로 모든 연령층을 공략할 수 있는 분위기를 지니고 있다. 게임적으로는 당연히 변한 것이 없으므로 이 게임성에 질리신 분들은 더 이상 할 필요가 없지만 신 캐릭터들과 신곡들은 버리기에는 너무 아깝다. 전곡 합쳐서 40여 개나 되므로 곡보고 하시는 플레이어들은 꼭 사야만 하는 강추 소프트. 거기에다 숨겨진 모드(마라톤 모드 등등), 숨겨진 캐릭터(SHOLL KEE외 다수)에다가 로딩도 짧아져서 금상첨화. 한 가지 단점이 있다면 스테이지 클리어 시에 등장하는 아가씨가 너무 무섭게 생겼다는 점(밤에 혼자 하면 경기 난다). 신곡으로 등장한 곡들은 버릴 것이 거의 없으므로 밤을 새서라도 모든 곡을 섭렵하기를 추천한다.

지나치다 들어도 귀에 착 붙는 음악들. 그것이 팝픈 뮤직의 음악이다. 물론 자주 들으면 쉽게 질려버리는 당연한 단점도 가지고 있지만…. 일단 가요나 팝 CD를 구입해서 들을 정도의 시간동안은 질리지 않을 수 있을 것을 장담한다. 패드로 즐기는 것도 나름대로 재미가 있지만 아무래도 제대로 즐기기 위해서는 전용 컨트롤러를 구하는 편이 좋을 듯하다. 비트매니아의 전례를 보면 적어도 5~6편은 시리즈가 계속될 것으로 보이니…. 여담일 수도 있겠지만 팝픈 전용 컨트롤러도 좀더 그럴싸한 것으로 재발매해 주었으면 하는 바램도…. 이건 도대체 두들기는 맛이 없어서 원…. 엔카 추천!

전작의 높은 이식도에 화답하듯 이번 작품 역시 그 완성도가 탄탄하다. 아케이드판에 비교해서 거의 떨어지는 점이 없으며 전작의 귀여운 주인공이 이번에는 성숙한 여성으로 출현해 한층 더 맛을 더해준다. 부담 없이 즐길 수 있는 게임으로서 전용컨트롤러 정도는 하나 장만해도 좋을만한 작품. 리메이크된 여러 노래들을 포함해 수록된 곡들이 전부다 좋은 곡들 이어서 듣기에 질리지 않는 장점을 가지고 있다. 물론 전작과 같이 숨겨진 모드들도 다수 존재해서 게임의 한계를 극복하고있다. 이 작품 역시 친구들이나 여자친구와 같이 즐기면 기상천외한 일들을 겪을 수 있는 재미있는 작품

F. 비시바시 스페셜 2

PS/코나미/버라이어티/9월 2일



'하이퍼 비시바시 챔프'와 '가챠가챠 챔프'의 미니게임들을 합쳐놓은 게임이 바로 이것이다! 사실 오락실 뻔만큼 가본 아케이더들은 하이퍼 비시바시에 많이 질렸을 것이다. 그래도 괜찮다. 국내에 유통되지 않은 가챠가챠는 못해봤을 것 아닌가? 해보면 알겠지만 가챠가챠 쪽이 천배 더 불탄다. 사실 하이퍼 비시바시는 '춤을 추어 펑크머리를 더욱 크게!' 빼고는 그다지 신선한 게임이 보이지 않았지만 가챠가챠는 신선도 120%. 비트매니아 4th MIX로 코나미에 실망한 사람들이여, 가챠가챠로 코나미의 전지전능하심을 다시 느껴보기 바란다. 3인 플레이 불가라는 점 때문에 1점 감점.

일단 게임성으로 치자면 거의 최고라 할 수 있다. 2인 플레이 밖에 지원되지 않는 게 아쉽긴 하지만, 2명이서 잡아도 불타오른다. 정말 플레이하는 것 자체가 즐거운 게임이라고 밖에 설명할 수 없다. 다만 아쉬운 점이라면, 역시 3인 플레이가 지원되지 않는 다는 것과, 한 2시간 연속으로 플레이하니 슬슬 지겨워 진다는 것(그러나 30분 쉬고나서 하면 다시 재밌어 진다). 다른 게임처럼 수십시간 연속으로 플레이 하기에는 무리가 따를수도 있겠지만 친구들을 불러놓고, 왁자지껄 떠들어 가며, 즐기면 상당히 알찬 게임이 될 것이다. 나는 이 것으로 다시 한번 코나미가 좋아졌다. 플스게임에는 당연히 멋진 CG나 멋진 3D화면이 나와야 해! 라는 고정관념을 가진 사람만 아니라면 누구나 다 즐겁게 플레이 할 수 있을 것이다.

왜 3인용이 지원되지 않는 거지? 통탄할 노릇이다. 거짓말 하나 안 보태고 어엄처엉나안 재미를 보장한다. 전작도 그랬지만 이번에는 현재 국내 오락실의 현역인 「하이퍼 비시바시 챔프」의 전 게임이 들어가 있으므로 "아 저거 봤던 거다!" 라고 할 만한 사람들 많을 것이다(하지만 가챠가챠 챔프 쪽의 게임들이 우정 파괴도가 높다). 단순 명쾌가 무엇인지 존재 자체로 증명해준다. 불만점은 딱 3개 있다. 3인 플레이가 지원되지 않는다는 것. 장르 자체가 버라이어티여서 외우고 나면 시시해질 수 있다는 것(그러나 한 달에 두번만 하면 평생 안 질린다). 마지막으로 3색 버튼을 나열식으로 변경했다는 것. 차라리 이식하면서 색을 조금 바꾸었으면 좋았을 것을…(대신 진동된다). 소장가치는 장르의 특성상 조금 떨어진다.

음…재있다. 반사신경이 둔한건지 연패를 거듭하면서도 재있다. 조금 연습해서 초보자들 앞에서 잘난 척을 해줄 것을 상상하니 그 또한 즐겁다. 극도의 반사신경과 동체시력(사실은 반복훈련으로 얼마든지 극복될 수 있는 것이지만…)이 있으면 초보자라도 쉽게 익숙해질 수 있는 게임. 둘이 앉아 즐길 수 있는 최고의 대전게임! 3인용이 지원되지 않는다는 점이 옥의 티라면 티일까. 로딩도 거의 느낄 수 없을만큼 훌륭하고 쾌적하고 플레이 내내 숨막히는 순간을 경험할 수 있어서 좋다. 오랜만에 화면을 보며 한껏 망가질 수 있는 게임이 등장하지 않았는가 싶다. 컨트롤러가 망가지지나 않을지 조금 걱정중….

아케이드로 나와있는 목소 게임 중 가장인기가 좋은 비시바시 시리즈의 제 2탄. 그 완성도는 아케이드의 느낌을 모두 받을 수 있다는 점이다. 전작에 비해서 좀 더 재밌고 즐거운 요소들이 많이 추가되어 게임의 재미를 배가 시켜주고 있다. 개인적으로는 일본판보다 아케이드의 국내 컨버전 판의 성우 목소리가 굉장히 재밌어서 그 맛에 더 즐거움을 느끼는 편이지만 가끔씩 가족들이나 친구들이 모여있을 때 즐기기 딱 적당한 게임이라고 본다. 전작에서 시작된 게임설명 역시 존재해 처음 접하는 사람들에게 친절한 설명을 가르쳐주는 장점을 지니고 있다(물론 일본어지만…). 단순한 즐거움을 주는 것에 그치는 것이 아니라 은근슬쩍 플레이어들을 이간시켜주는 우정파괴의 본성을 지니고 있는 게임이기도하다.

G. 클라이맥스 랜더즈

DC/클라이맥스/액션 RPG/9월 15일



클라이맥스의 것들 중 괜찮게 해 본 것이 몇 있었기에 그들의 실력을 믿고 '센무 나오기 전에 버파맞고 할 만한 것이 드디어 하나 생기겠구나'라고 생각했던 철없던 나. 이 게임의 패키지에는 이런 말이 적혀있다. 「수많은 명작을 만들어낸 클라이맥스가 전 세계에 보내는 던전 RPG의 결정판」. 이제 전세계의 그린 피스 회원들은 분개할 것이다. 개연성 없는 스토리, 메가 드라이브와 슈퍼패미콤 시절의 캐릭터들만 집어넣은 특징 없는 게임성. 전 세계에 보내는 쓰레기가 아닌가? 클라이맥스 팬들에게 암살당하는 한이 있더라도 나는 사람이고 싶기에 절대 현실과 타협하지 않겠다. 라고 리뷰를 쓸 뻔했는데 아니다. 절대 아니다. 0으로 시작한 재미지수는 게임이 진행될수록 엄청난 스피드로 증폭된다.

지금까지 클라이맥스가 제작한 게임중에 최고의 퀄리티를 자랑한다(그 기종이 DC라는 걸 떠나서). DC이기에 가능한 깔끔한 화면과 따로 무비가 필요없는 그래픽(이건 좀 무리가…) 이것이 본인의 클라이맥스에 대한 첫 느낌이었다. 그리고 게임을 진행하다보니 왠지 점점 실망에 빠지게 되었다. 클라이맥스가 이런 게임을 만들리가 없는데… 라고 하면서 게임을 계속 진행하면 할수록 점점 몰입하게 되는 자신을 보게된다. 후반부에는 발매일을 계속 연기한 이유를 충분히 납득시켜줄 정도의 재미를 보장한다. 초반에는 조금 지겨울 수도 있지만 참고 계속 진행하다보면 정말 간만에 재밌는 게임을 경험하게 될 것이다. 참고로 이 게임의 일본 잡지등에서 점수가 낮은 이유는 게임이 재미없어서가 아니다. 단지 이런류의 게임을 좋아하는 사람이 적을 뿐이다.

자! 랜더즈 리뷰하자! 리뷰하자… 리이비유우ㅎㅏㅈ…, 리뷰가 너무 길어서 빠른 판단에 지장이 있다고 생각하시는 독자들을 위해 간단히 나의 감상을 적어보았다. 이게 뭔 소리인지 모르는 분들을 위하여 좀 더 말씀을 드리면, 일단 전투는 DQ1(!!) 수준이다. 아니, 그때의 RPG게임들은 차라리 상대적인 재미가 있었으니까 그래도 나았지. 요즈음 같은 시대에 감히 이따위 전투 방식을 채택하다니 용서가 되지 않는다. 물론 몬스터를 잡아다가 3인 파티(1인+2마리)를 만들 수는 있지만 동료들끼리의 팀 구성은…, 거기다 그래픽, 고해상도에 속지 마시라! 그래픽이 상당히 좋다고 착각하시는 분들이 있는데 드캐의 해상도가 아니었다면 그래픽은 거의 무사시전 수준이었다고 자신한다. 흣, 하다보면 재밌어진다고? 재밌어 질 동안 참을 수가 없는데?

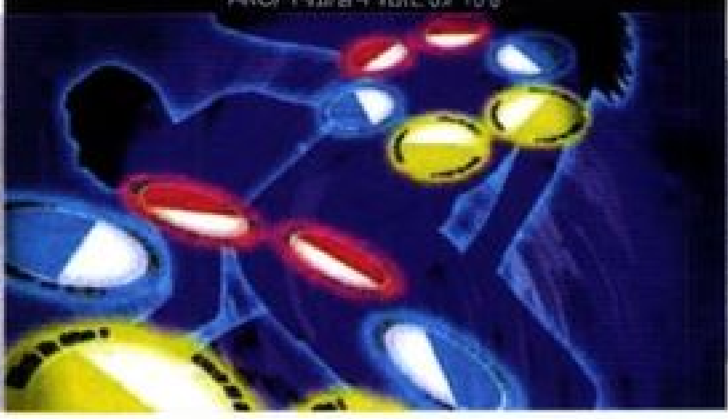
뭐야… 防慶 이 녀석 내 담당기종을 쑥대밭으로 만들 셈이냐? 너무한거 아니냐? 1점 어택은!! 당초 예상과는 많은 부분이 틀어져 버려서 모두들 속상한 마음은 이해하지만…. 워낙 RPG가 없는 드림캐스트 아니냐? 가뭄에 콩나듯 솟아오르는 이런 작품을 악평으로 몰아 세운다면 넌 나쁜 아이야! 나는 이 게임에 이런 의미를 부여하고 싶다. 오랜만에 VMS를 가지고 다니며 즐길 게임이 생겼다는 것. 완성도에서도 높은 점수를 줄 수 없고 스토리 또한 득점과는 거리가 있지만…. 그래도 나는 드캐로 RPG를 하고 싶었다. 그것으로 만족. RPG다. 진짜로….

게임 자체의 밸런스가 엉망이란 점부터 시작해 거의 장점이라고는 찾아볼 수 없다고 생각되는 게임. 몸과 배경과 그림자 모두 그 폴리곤이 제 멋대로 놀고있는가 하면 전투신도 맥빠지는 느낌밖에 주지를 못한다. 더구나 「검은 눈동자의 노아」에서 사용된 몬스터 채용 배틀의 이용은 전혀 재미를 주지 못한다. 게다가 로딩은 거의 플스에서 2D 게임 읽어내듯 엄청 느리다. 단, 게임내에서 사용되는 배경의 폴리곤이라던지 광원처리는 역시 드캐이기 때문에 가능한 것이라는 생각이 든다. 아무리 봐도 제작사의 실력은 아니라고 생각된다. 발매예정으로 잡혀있을 때부터 상당한 주목을 받았던 그런 게임이라고 도저히 상상도 되지 않을 만한 그런 게임. 뭐 게임을 좀 즐기다 보면 나름대로의 몰입감도 어느 정도는 느낄 수 있기 때문에 그나마 게임을 즐길 수 있었다.

FREE REVIEW

1. 스테핑 스테이지

ARC/자레코/음악게임(댄싱)/가동중



'초야', '가을여자' 등의 업소명이 붙은 곳을 알고 있을 것이다. 아가씨들과 함께 정겨운 대화를 나누며 음주가무를 즐기는, '일반음식점'이라는 팻말이 붙은 곳 말이다. 스테핑 스테이지의 화면은 그런 곳에서 일하는 것처럼 보이는 아가씨들로 구성된다. 너무나 획기적인 발상인데다 아가씨들마저 아리따와 감탄을 아니할 수가 없다. 마치 고무줄넘기를 하는 것 같은 노트배열은 너무나 흥미로와 역시 감탄을 아니할 수가 없다. 거기에 에어로빅 교습소를 연상시키는 수록곡들은 너무나 신이 나기에 또 역시 감탄을 아니할 수가 없다. 보통 플레이타임이 1분을 넘기지 못하던데 난이도가 너무 높아서 그런 것은 절대 아닌 것 같다. 스테핑 스테이지 위에만 올라가면 잊었던 약속이 갑자기 기억이라도 나는 것인지 다들 플레이 하다말고 황급히 어디론가 사라지더라.

이 게임을 플레이하는 사람들의 유형분류

① 그냥 새로운 댄싱 게임이 나왔으니 DDR처럼 재미있겠지 해서 플레이하는 사람.

② DDR에 사람이 너무 많아 기다리기 지루해서 옆에 Ez2Dj를 하려고 했더니 사람이 역시 많고 그 옆에 비트 매니아를 플레이하려고 했더니, 거기도 사람이 많아, 비어있는 스테핑 스테이지를 플레이하는 사람.

③ 원래는 DDR을 하려고 했으나 앞사람의 화려한 퍼포 앞에 좌절하고, ×팔려서 그냥 스테핑 스테이지만 하는 사람.

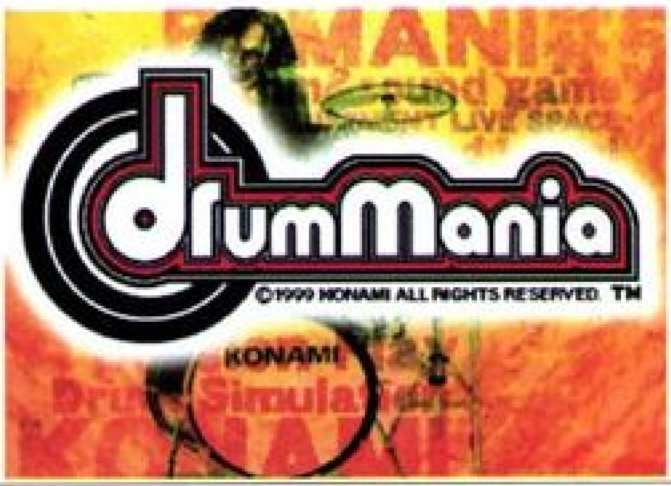
④ 본인같이 기사를 위해 어쩔 수 없이 플레이하는 사람.

본 필자는 가요도 좋아하지 않지만 아메리칸 팝(말이 좋아 아메리칸 팝이다)은 더욱 싫어한다! 거기다가 화면을 가득히 채우는 실사의 미국 아가씨들(역시 말이 좋아 아가씨다)은 흡사 단란주점에서 춤추고 있는 듯한 뇌한 자태를 자아낸다. 올라오는 6개의 발판을 밟고 있다 보면 발이 꼬여 스러지는 자신을 발견케 하고 뒤에 있는 갤러리들이 결코 발판 밟는 자신을 존경의 눈빛으로 보고 있지 않다는 것도 자각하게 한다(동물원의 원숭이를 본다면 그런 식으로 볼 수 있을 것). 코나미는 이 게임이 발매되었을 때 법적 소송도 걸었는데…. 안심하라! 코나미! 안 걸어도 안 뜬다!

음…성인영화에서나 볼 듯한 묘한 모습의 가운데 화면, 그리고 양 사이드에 펼쳐지는 포켓몬스터 캡슐 같이 생긴 '발표(펌피럽 참조)'들이 일단 '위화감' 조성에 무지하게 기여해준다. 옴 통나무처럼 에어로빅을 해대는(때로는 성인나이트 뱀쇼 같은 것도) 여자들로 가득한 가운데 화면은 도대체 무엇을 위해서 설계된 것일까? 알 수 없는 문장을 따라 발을 옮기고 있는 자신을 보며 뒤에서 무수한 인파들이 웃어젖히고 있는 모습을 그려보라. 그리고 어쩌다 좀 멋지게 플레이한다 싶을 때, 즉 갤러리의 시선을 진정으로 원할 때는 백이면 백, 관중들은 가운데 화면의 아가씨만 쳐다보고 있다. 웃음거리? 눈요기? 이 게임의 존재가치는 과연?

이런 작품을 왜 만들어야 했는지 그 의미를 절대 찾아 볼 수 없는 게임. 단순함의 극치라고 밖에 말할 수 없는 6방향의 발판은 DDR의 그것과는 비교가 안 될 정도로 무의미하다. 더구나 게임 화면과 함께 나오는 실사는 '횡당하다'라고 느끼는 것만으로는 부족 할만큼 엽기물에 가깝다. 더구나 게임의 밸런스가 아주 엉망이라서 난이도를 EASY, NORMAL, HARD 로 나누어 논 이유를 알 수가 없다. DDR의 아류작이라고 해도 아무도 믿을만한 사람이 없을만한 희대의 졸작.

●드럼 매니아



ARC/코나미/음악게임(드럼)/가동중

이거 물건이다. 심벌의 위치가 약간 다르다는 것만 빼면 실제 전자드럼과 거의 흡사하게 구성되어 있다. 그런 고로 어린이용 장난감 기타를 들고 있다는 느낌을 주는 기타프릭스와는 차원이 다른 몰입감을 선사한다. 실제 드러머가 플레이하는 드럼매니아를 보고도 이 게임에 매료되지 않을 수 있는 방법은 없다. 다만 드러머의 흉을 불태운 적이 없는 얌전남아들이라면 금새 질려버릴 수 있다는 것이 단점. 9월말에 유통이 시작됐으니 이번 호가 나갈 쯤이면 웬만한 곳에는 다 깔렸을 것이다(없다면 자기 동네 오락실의 낙후를 통탄하라). 기타프릭스 2nd도 곧 유통이 시작된다 하니 연동플레이의 그 날도 머지 않았다.

●카드캡터 사쿠라



PS/아리카/ETC/8월 6일

제작사부터 범상치 않은 게임(아리카라…). 게임의 난이도는 초저에 내용도 유아틱. 요즘 게임의 난이도가 너무 낮아지고 있다고는 하지만 이건 좀 너무하다 싶을 정도다. 게다가 아직 원작이 완결되지 않은 상태에서 게임이 발매되었기 때문에 어느 정도 예상은 했었지만 게임에서도 스토리의 도중에 끝나버려 많은 이의 아쉬움을 사기도 했다. 솔직히 「크로우 카드편」만이라도 완결을 지어 주었으면 했는데…. 특히 게임 자체가 캐릭터 게임임에도 불구하고 인기 캐릭터 '리 메이린'을 등장시키지 않았다는 점과, 모든 캐릭터들의 정체가 밝혀지지 않고 끝을 맺었다는 게 많은 아쉬움을 사고 있다. 이런 면은 오히려 반씨 일가 쪽을 본받아야 할 듯.

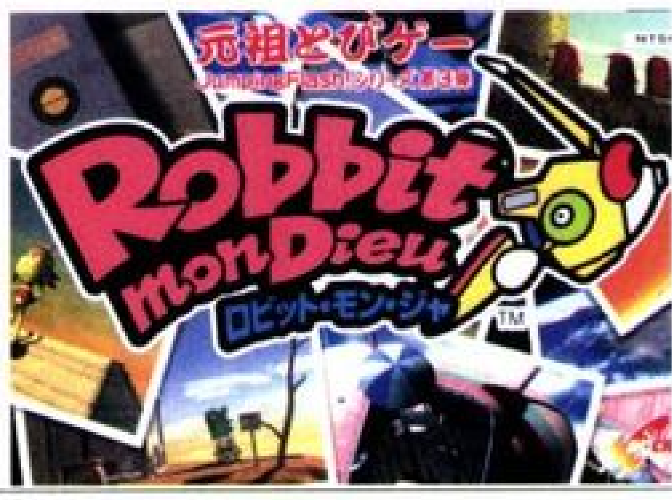
●댄싱 블레이드 -전망지축 도천사- 완전판



DC/코나미/인터렉티브 애니메이션/9월 2일

~리뷰에 앞서, "이것은 게임이 아니므로 직접 플레이하는 것에서 게임의 의의를 찾으시는 분들은 절대 사지 마십시오" 라는 경고 메시지를 보낸다.~ 처음부터 끝까지 애니메로 일관하는 「작품」. PS로 첫 등장하여 현재 2탄인 「TEARS OF EDEN」이 발매되어 있는 상태이다. 아름다운 캐릭터에 깨는 스토리와 무난한 스토리를 혼재, 숨은 팬들을 양산한 명품 소프트이며 자신 있게 추천한다. PS판과 제일 처음 눈에 띄는 차이는 그래픽으로 정말 압도적으로 좋아졌다는 것. 두 버전을 동시에 보면 PS가 창피할 정도. 줄거리 모드(あらすじモード)는 PS판 댄싱 블레이드2의「보충자료」적인 성격이 강하다. 일어 히어링이 되어야 한다는 것이 단점아닌 단점.

●로빗 · 몬 · 쟈 (체험판)



PS/슈가 & 로켓츠/액션/10월 14일 발매예정

불어, 일어로 말장난을 쳐 논 이상한 제목의 이 게임은 다름 아닌 '점핑 플래시'의 3탄이다. 우주 시청(원어로는 '市役所'지만 우리말로 달리 표현할 말이 없으니 시청으로 표현)의 업무가 재개된다. 주연급 악역 알로하 남작과의 대결구도가 깨졌다는 것으로 인해, 액션적인 요소가 많이 줄었다는 점은 1, 2편을 두루 섭렵한 점프맨들에게 아쉬움을 줄지도 모르겠다. 물론 기본적인 시스템은 전편의 것을 그대로 채용했다. 그러나 게임의 구성이 순차적 스테이지 클리어에서 미션을 해결하는 것으로 변했다는 것이 가장 큰 차이점. 1, 2편의 등장인물들이 카메오 형식으로 출연하기도 해서 잔잔한 미소를 머금게 하기도.

●톨네코의 대모험2 -이상한 던전-



PS/춘 소프트/액션RPG/9월 15일

SFC 이후 처음으로 차세대기로 이식된 톨네코 시리즈 제 2탄. 클레이(점토) 애니메이션으로 만들어진 오프닝은 참신. 게임 맵과 배경들까지 모두 클레이로 만들어져 뭔가 독특한 RPG의 분위기가 물씬 풍겨진다. 더구나 2D 캐릭터와 배경과의 위화감이 전혀 없어 높은 완성도를 실감하게 해준다. 전작을 그대로 계승한 '자동 던전 매핑 시스템'과 던전 클리어 이후 바로 레벨이 1로 떨어지는 매니악한 구성은 아직도 건재하고 전작과 비교해 약 두 배 정도나 많아진 아이템 때문에 수집의 즐거움도 두 배. 간만에 나온 이상한 던전 시리즈 중 가장 수작이라고 생각되는 작품('초코보의 이상한 던전' 따위와는 비교조차 할 수 없다).

자고로 궁하면 통한다 했거늘! 운명이니 팔자니 신세한탄만 하며 자신의 작은 소망을 저버리는 불행한 이들이여! 그대들의 구구절절한 사연이 감동의 화살 되어 소환수의 가슴에 명중될 때 소환수는 세상을 모두 덮을 만한 자비의 선물을 토해낼터이니! <소환수 비잔 1장 13절>



추카추카해요!!!

사연 1

안녕하십니까? 소환수선생님. 전 게임 파워를 중학교 때부터 봐왔고 지금은 정기구독도 하고 있는 바른 파워생활의 박두범이라고 합니다. 전 드림캐스트가 있습니다. 소프트는 2개 있는데 「버추어파이터 3」와 「하 · 오 · 데 2」입니다. 그 중 「하 · 오 · 데 2」를 재밌게 하고 있습니다. 그런데 전 드림캐스트에 대해선 잘 몰라요. 전 지금까지 드캐의 진동은 주변기기 중 총, 즉 「하 · 오 · 데 2」에 들어있는 총이 자체적으로 진동을 내는 줄 알았습니다. 그러나 친구들에게 개망신을 당한 후 푸루푸루팩이 있다는 것을 알고 사고 싶었으나 백수인 제게는 그럴 돈이 당근 없었습니다. 전 아르바이트를 하려고 했죠. 그러나 가는 곳마다 퇴자를 맞았습니다. 이유인즉 "얼굴이 좀 못생겨서 곤란하다"는 것이었죠. 정말 서럽더군요. 일 잘하면 되지 얼굴이 뭐 어떻다고. 지금도 알아보고는 있지만 전 학생도 아니라서 정말 하늘의 별 따기입니다. 백수에다가 못생긴 저, 이 세상 최악의 조건을 갖춘 저에게 푸루푸루 팩은 꿈에서나 볼 수 있는 물건입니다. 소환수님, 전 드림캐스트의 진동이 어떤 건지 느껴보고 싶습니다. 하지만 저에겐 그럴 능력이 없습니다. 마지막으로 소환수님께 최후의 소원을 빕니다. 소환수님도 절 도와주시지 않는다면 전 푸루푸루를 제 살아생전에 손에 쥐어볼 수 없을 것입니다. 소환수님, 파워로 절 소환해 주세요.

박두범/ 서울시 관악구 봉천1동 711-27호

이런, 이런, 그대의 얼굴이 뭐 어떻다고 그러는 것인가? 괜찮소, 백수라는 점은 좀 반성을 해야겠지만 대기만성이라는 말도 있으니 기죽지 말고 계속 정진을 하도록 하게나. 자신을 너무 비하하는 것 같아 힘내라는 의미에서 푸루푸루 팩 소환을 결정했소. 근데 푸루푸루 팩이 없으면 진정한 재미를 맛보지 못하는 건가? 그렇게 진동을 맛보고 싶다면 드캐를 팔고 마사지 기계를 사면 어떨까? 단지 짜릿함을 느끼고 싶은 거라면 해답은 두범군 주위에도 있소이다. 일단 작동중인 가전제품의 플러그를 잘라서 혀도 좋고 겨드랑이도 좋고 콧구멍도 좋소. 가볍게 눌러 보시오. 전기제품이라면 치를 떨게 될 터이니, 의외로 또 다른 세계에 재미를 붙일 수도…있고, 두범군의 손에서 뇌광권을 볼 수도…있지 않을까? 기대하겠소. 그리고 앞에서 말한 전기놀이는 20세 미만의 자라나는 청소년들은 위험하니 실행하지 마시길. 그렇다고 20세 이상에게 권장한다는 소리는 아님.

코스가이 ☞

고 · 라 · 는 · 글

이 소환수, 어려운 독자들의 힘이 되고자 온힘을 다해 선물을 소환했소. 그러나 독자들의 편지를 보면 슬프기 그지없소. 몰골에 눈이 어두워서 작성한 온갖 거짓, 음모, 사기, 퇴폐향락(…은 아니고) 등이 난무하는 사연들을 읽고 나니 이 소환수의 힘이 빠지고 있는 것을 느끼고 있소. 더 이상은 안되겠군. 독자들을 올바른 길로 빠뜨릴 수 없어 라는 생각을 하고 본 코너를 폐지… 하기는 그래도 진솔한 사연을 보내주는 몇몇 독자들을 외면할 수가 없어 바꾸기로 결정했소이다. 다음달에는 요즘 유행하는 음악게임에 대해 보내주시오. 음악게임을 하다가 일어난 재미있는 일이나 음악게임에 관한 만화 등 관련만 있다면 모든 것을 받아들이겠소. 이를 보며 다시 MP를 회복할 생각이니 많이 보내 주시길 바 라 오 . 헉 , 기 력 이 떨럭, 쿨럭, 쿨럭.



소환수를 감동시켜라!



사연 2

안녕하세요? 소환수님! 오늘도 어김없이 만나게 되는군요. 저는 자동차 게임을 무진장 좋아하는 신세대 주부입니다. 나이가 몇이냐구요. 마흔둘 밖에 안됐다구요. 게임파워를 매달 구입해서 볼 정도로 열광 팬입니다. 아들녀석이 게임을 얼마나 좋아하는지 저도 함께 좋아하게 되었답니다. 초등학교 시절부터 좋아하게 되었는데 지금은 어엿한 고등학생이 되었답니다. 이만하면! 모자지간에 게임에 빠졌다고 할 수 있겠죠. 그런데 어느 날 드림캐스트가 나왔다는 소릴 듣고 고민에 빠지게 되었답니다. 빠듯한 살림에 무턱대놓고 비싼 게임기를 살 수는 없었지요. 그러던 어느 날 게임기를 살 수 있는 기회가 왔습니다. 오후에 할 수 있는 아르바이트가 생겼습니다. 두 달 동안 열심히 일을 했습니다. 스티커를 붙이는 아르바이트였습니다. 모자지간에 좋아하는 게임기를 살 수 있다는 생각에 열심히 일을 해서 드디어 드림캐스트를 살 수 있게 되었답니다! 그런데 또 고민이 생겼습니다! 신나는 일이 없을까 하구요. 좀더 실감나게 게임을 즐길 수 없을까 하구요. 그런데 그것을 가르쳐준 분이 있습니다. 바로 소환수님 이십니다. 그래요. 바로 진동팩입니다! 꼭 필요할 것 같습니다. 아들녀석에게 선물을 꼭 주고 싶어요. 진동팩요, 이번 달에는 꼭 저를 뽑아 주세요. 얼마나 힘들게 편지를 썼다구요? 눈코 뜰새없이 바쁘지만 아들녀석이 좋아할 모습을 생각하니 힘이 절로 솟습니다. 기다릴게요.

=신세대 주부

배강희/ 경기도 안산시 선부2동 976-6호

오호, 게임을 즐기는 주부라니 참 독특하군요. 게다가 연세는 마흔둘, 흠…제 주위에서는 에이, 설마 라고 하는 사람들도 있었지만 그래도 소개를 안 할 수가 없었죠. 드캐 때문에 아르바이트까지 하시다니 고생이 많으셨겠군요. 근데 아드님은 그 동안 무엇을? 흠…; 아무튼 게임인구의 범위를 넓혀보자는 의미에서 소환을 결정한 겁니다. 아무쪼록 아드님의 기뻐하는 모습을 보시길 바랍니다.



당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 10월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

- 게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다.

게임월드의 문은 언제든지 화~~~~~~알짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.



이 코너에서는 여러분들의 능력개발을 권장하는 코너입니다. 관련 에피소드를 올려도 좋고 그림도 좋고 게임 평을 써도 좋습니다. 특히 시대가 시대이니 만큼 엽기적인 것이라면 대환영. 소환수의 문은 넓지 않습니다. 난이도가 매니악 해진 만큼 응모하는 사람도 적을 것이고 게다가 독특한 아이디어라면 당첨확률은 급상승. 마니마니 보내주세요. 소환수의 MP를 회복시켜주신 분에게는 선물을 소환해 드리겠습니다.

★이번 달 관련 주제 : 음악게임에 관한 것 아무거나

- 다음달 선물 : 플레이스테이션 DDR 전용 컨트롤러 ■ 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

BOOK

일본 만화의 시작과 현재!

이명석의 유쾌한 일본만화 편력기



60년대 일본 현대 만화의 도약기에서부터 최근에 이르기까지의 만화 중 대표적인 작품 50편을 선정하여 자세한 해설과 평을 모은 일본 만화 탐구서 「이명석의 유쾌한 일본만화 편력기」가 출판되었다. 전후 50년간 꾸준히 진화, 발전해, 세계 최고의 수준에 오른 일본의 만화를 심층 분석하고 '만화'를 예술의 경지에서 재해석하였다.

저 자 : 이명석　　펴낸곳 : 홍디자인 (02-744-5534)
값 : 8,500원

PRODUCT

어린이 학습용 컴퓨터

홈 티처 II



어린이들이 쉽게 컴퓨터에 입문할 수 있도록 게임기의 특징과 컴퓨터의 기능을 하나로 통합시킨 교육용 멀티미디어 기기 「홈 티처 II」가 발매되었다. 간단히 TV 모니터에 연결하는 방식으로 '국어교실', '동요 노래방', '게임동산' 등의 다양한 프로그램을 즐길 수 있다.

제품 구성은 본체와 노래방을 즐길 수 있는 마이크, 2인용 게임을 즐길 수 있도록 패드 2개 등으로 구성되어 있다.

문의처 : (주)나선 (0344-902-3444)

컴퓨터용 DDR 장판?

PC용 댄스 퍼포먼스



DDR의 열풍을 반증하듯이 이미 시장에는 여러 가지의 PS용 DDR 컨트롤러(속칭 장판)가 판매 중에 있다. 게다가 오는 10월부터 PC용 DDR 컨트롤러가 발매될 예정이다. 그동안 가정용으로는 플레이스테이션을 가진 유저들의 전유물이었던 DDR을 이제 컴퓨터만 있으면 누구나 즐길 수 있게 된 것. 자 그럼 다이어트 효과 만점인 DDR의 세계로 빠져 볼까?

문의처 : 평화미디어 (02-706-4412)

▲ 사진은 PS용 댄스 퍼포먼스 II 이며 PC용은 접속부가 PC에 맞게 제작되어 있습니다

듀얼 쇼크도 대응된다는데?

기타프릭스 전용 컨트롤러 매직컬 기타



현재 시판중에 있는 기타프릭스 전용 컨트롤러 「매직컬 기타」는 코나미사의 기타프릭스 전용 컨트롤러의 모든 기능에 듀얼 쇼크 대응 기능과 셀렉트 기능이 추가된 버전이다. 게다가 오리지널에 비해 길이가 긴 편이어서 실제 기타의 느낌을 더욱 고조시켜 준다. 비록 오락실에서는 다른 리듬 게임에 밀려 높은 관심을 받고 있지는 못하지만 집에서하는 기타프릭스라면 좀 더 색다른 기분이 들지 않을까?　　문의처 : TOPWAY 한국종판 (02-706-8685)

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS　THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS　THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

JAPEN PRODUCT(휴대용 리듬 게임 특집)

비트매니아 포켓

두근두근 메모리얼



상품명을 보더라도 쉽게 알 수 있겠지만 「두근두근 메모리얼」의 명곡들이 수록된 비트매니아 포켓이 10월 28일 발매될 예정이다(일본 현지). 우선 가장 관심이 가는 부분인 수록곡은 '두근두근(ときめき)', '두 사람의 시간(二人の時)', '사랑의 스타트 라인(♥のスタートライン–with you-', '가르쳐줘 미스터 스카이(敎えてMr. sky)' 등 총 6곡.

발매일 : 10월 28일
가격 : 2,980엔

비트매니아 포켓

애니송 믹스



대망의 마징가Z 주제곡이 드디어 '비트매니아 포켓'으로 발매되었다. 이번 애니송 믹스의 수록곡은 '마징가Z', '하늘을 날으는 마징가(空飛ぶマジンガーZ)', '큐티하니', '게타로봇', '데빌맨의 노래' 등 총 6곡. 대부분 게임 매니아들이라면 이미 귀에 익은 노래들이므로 비트매니아와 함께 힘차게 노래를 불러 보는 것도 색다른 재미일 것이다.

발매일 : 발매중
가격 : 2,980엔

비트매니아 포켓

팝픈뮤직



우리 나라 오락실에서도 한창 주가를 올리고 있는 「팝픈뮤직」도 비트매니아 포켓 식구가 되었다. 비록 사이즈는 작아도 즐기는 방법은 아케이드용과 동일. 9개의 라인을 타고 내려오는 '팝픈군'에 맞춰 버튼을 누르면 된다. 게다가 9개의 버튼은 비록 포켓용이라고 할 지라도 크게 제작되어 2인용 플레이를 즐길 수도 있다.

발매일 : 발매중
가격 : 2,980엔

비트매니아 포켓

댄스 댄스 레볼루션



현재 오락실에서는 최고의 주가를 올리고 있는 「댄스 댄스 레볼루션」도 비트매니아 포켓 시리즈로 발매되었다. 이로서 코나미의 모든 리듬 액션 게임이 비트매니아 포켓의 식구가 된 셈. 기본적인 방법은 아케이드와 같지만 포켓판 「댄스 댄스 레볼루션」은 손가락으로 즐겨야 한다는 것이 가장 큰 특징(?). 게다가 초보자들을 위한 '이지 모드'도 갖추고 있어 「댄스 댄스 레볼루션」을 연습하기에도 그만이다.

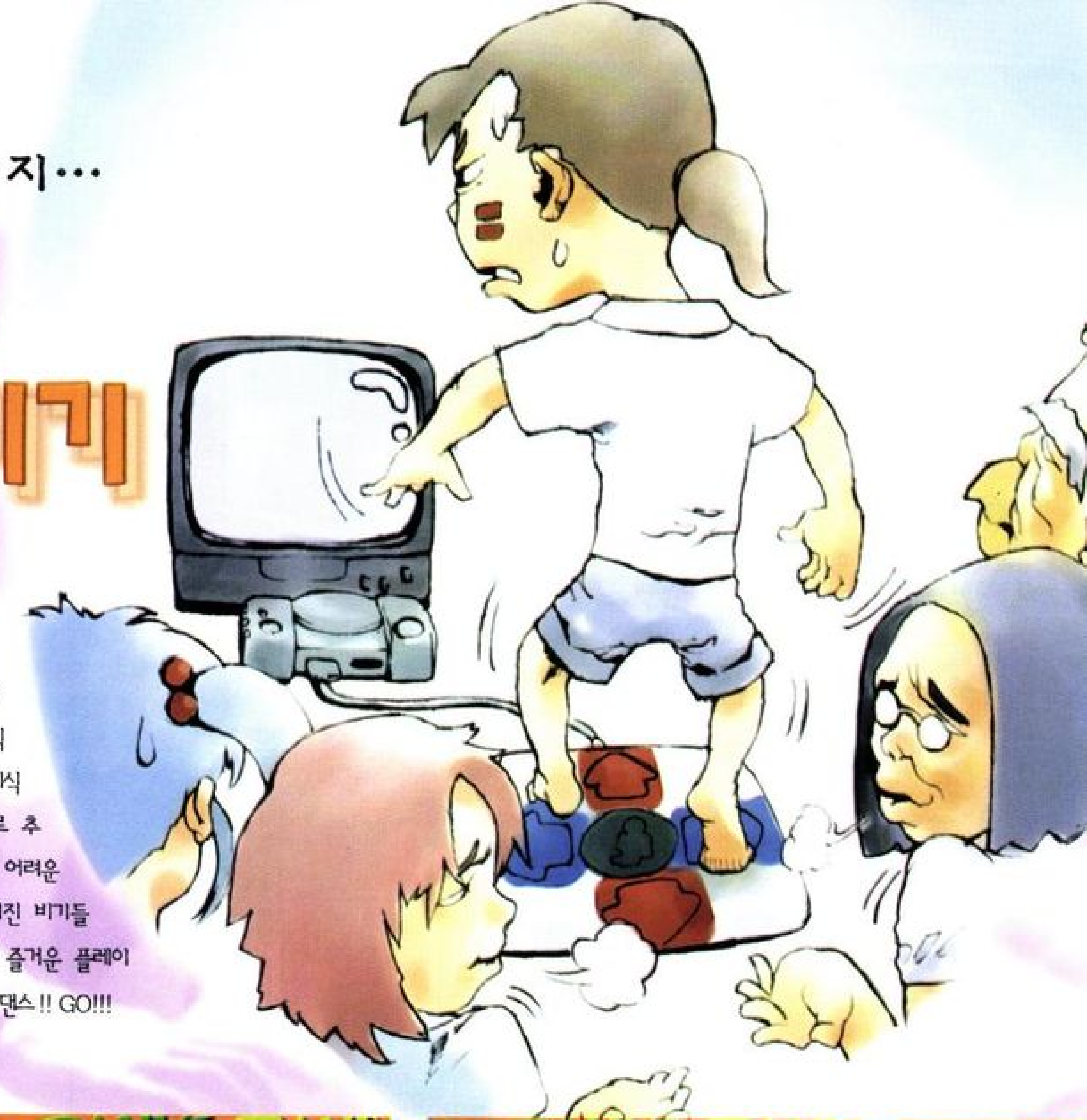
발매일 : 발매중
가격 : 2,980엔

*JAPAN PRODUCT는 일본 현지에서 발매되는 제품의 소개로 현지 발매일과 가격 등을 기준으로 합니다.

■ 흥미기획

두 다리가 으스러질 때까지…

DDR 2nd, 200% 즐기기



요즘 이 게임을 모르면 간첩이란 소리를 들을 정도로 엄청난 인기를 얻고있는 DDR. 국내에는 아직 들어오지 않은 아케이드 판「Dance Dance Revolution 2nd mix(이하 DDR 2)」가 가정용 게임기인 PS로 이식되었다는 것은 알고 있을 것이다. 따라서 거의 완벽한 이식도를 보여준 PS판 DDR 2의 신곡들에 대한 소개와 새로 추가된 모드를 소개해보는 코너를 마련했다. 그리고 정말 어려운 곡들의 족보와 퍼포먼스 활용법, 그리고 마지막으로 숨겨진 비기들의 설명과 함께 파워 가족들의 사례를 곁들여서 한층 더 즐거운 플레이를 할 수 있도록 해보았다. 자, 장판을 펴고, CD를 넣고, 댄스!! GO!!!

글 : 떠돌이

2nd mix의 곡을 알고 싶은가?

음악게임에서 음악의 비중은 90%이상을 차지한다(…고 생각한다). 아무리 신선하더라도 음악이 흥겹지 않으면 말짱 황. DDR 2에서는 전작의 곡들 이외에 약 20곡 정도의 신곡들이 추가되었다는 사실. 전작보다도 더욱더 흥을 돋궈주는 DDR 2의 신곡들에 대해 소개함과 동시에 그 곡들의 배경에 대해 살펴보자.

BOOM BOOMDOLLAR



강렬한 남성보컬이 인상적인 이 곡은 '안드레아'와 '알렉산드라', 그리고 '로베르토'의 3인으로 구성된 그룹의 것으로 그 팀명은 '킹콩&정글 걸즈'. 경쾌한 리듬에 유로비트를 가미하여 리믹스된 곡이다. 특히 음악 중간중간에 나오는 '아이아이아이'라는 매력적인 목소리가 이 음악의 느낌을 한층 경쾌하게 해준다. 베이직 붐붐은 속칭 스모댄싱이라 불린다.

BAD GIRLS



조금 섹시한 목소리의 보컬이 매력적인 이 '나쁜 X'들은 1970년대 후기의 디스코 퀸인 '도너 서머'의 노래로 잘 알려져 있다. 그것을 워킹·워크 출신의 '줄리엣 로버트'가 리메이크 했다. 섹시한 목소리와 밝은 리듬으로 한마디로 디스코를 추기 알맞은 곡이라 할 수 있다.

BOYS



업 템포로 조금 더 경쾌한 이 곡은 대 히트를 기록했던 '버터플라이'에 같이 수록된 곡으로 '니나 & 베로니카'의 여성 2인조 'SMILE. dk'의 인기 곡이다. ME & MY 의 프로듀서인 '로버트·프리먼'이 프로듀서를 맡았다는 사실에 주목. 부드럽고 깨끗한 두 여성보컬의 목소리가 곡의 매력을 더욱 돋궈주고 있다. 그냥 지나치기에는 너무 좋은 곡이므로 이 노래의 가사를 살펴본다!

boys

<SMILE. dk>
Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I' m ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy

Hot summer time
Always something on my mind
A kind of magic in the air

I' m on the run
To a sunny paradise
With crowded beaches everywhere

I' m just a girl who' s looking for some fun
It' s time to get things started
So common everybody

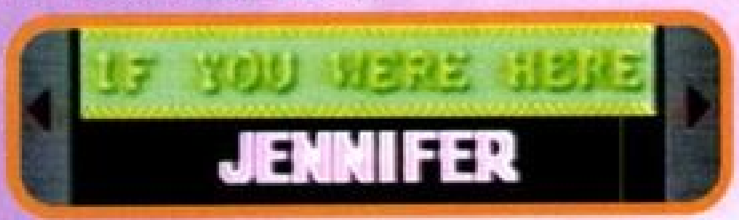
Boys Boys be my boy
I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I' m ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy

Boys Boys be my boy



I wanna feel your body
Boys Boys be my boy
Tonight I' m ready honey
Boys Boys be my boy
I wanna be your lover girl
Be my lover boy

IF YOU WERE HERE



황홀한 느낌의 보컬과 빠른 템포의 이 곡은 캐나다의 리믹스·프로젝트 'F. T. K'의 보컬리스트가 참여했다. 로스앤젤레스 출신의 여성 가수인 '제니퍼'의 히트곡. 배경에서 흐르는 독특한 특수 음은 신디사이저가 아닌 기타를 이용한 것이라 더욱 인상적이다. 제니퍼의 사랑스런 목소리로 한층 더 매력적인 곡. 이 곡도 역시 그냥 지나칠 수 없다.

If you were here

<JENNIFER>
The train' s gone , and i am standing alone .
I think of you and wonder if you think of me , too .
I' m back to the town that I was born in
To think of my life and to start it over with you

* Cause , you know , we' ve been in a maze of love
* And we are losing control to get away .
* Here I am walking on the hill in this town
* Like in my childhood that seems like yesterday .

** If you were here with me
** You could feel the way I do now .
** If you were here with me
** You could see what I am looking for now .

DUB I DUB



시작부터 전개되는 '두비두비두비'라는 의성어가 압권인 이 곡은 덴마크 출신의 'ME&MY'의 데뷔 싱글 곡으로 대히트를 기록했다. 유로비트에 베이스를 가미한 리듬은 귀에 거슬리는 부분이 없어서 듣는데 부담이 없는 무난한 곡이다. 역시나 가·사·재·중.

DUB-I-DUB

<ME & MY>
Chorus
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-dub-dub
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-yeah-yeah
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-dub-dub
I don' t need your love
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-dub-dub
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-yeah-yeah
Dub-i-dub-i-dub-i-dub-dub-dub
I don' t need your love anymore

Verse
I don' t need you here by my side
No more, no no
And when I feel your love deep inside
I will forget, oh yeah
So don' t you dare come knocking on my door
When you need someone to hold
'Cause every door and the window is closed
I can' t live, live without your love

-Chorus-

Love is cold, yeah
I don' t need your
Love is cold, yeah

-Chorus-

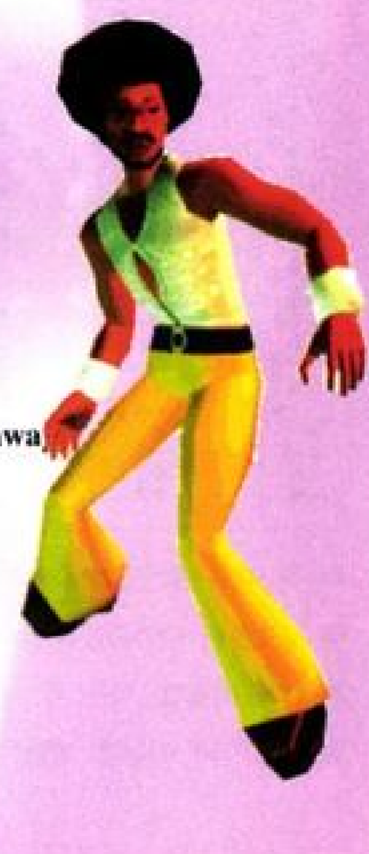
HERO



친근한 느낌의 댄스 팝인 이 곡은 덴마크 출신의 '파파야'의 데뷔 싱글이다. 귀엽고 깜찍한 보컬의 목소리가 이 곡의 매력을 더욱 올려주고 있다. 부담 없는 멜로디와 그루브한 리듬을 가지고 있는 이 곡은 댄스 팝 매니아들에게 많은 인기와 사랑을 받고 있다.

HERO

<PAPAYA>
In the middle of the night
My hero come to rescue
He' s so fine
I' m gonna make him mine
He' s sincere
I know his heart is beating
Just for me - only for me



But at the break of down
He is gone
The wind has carried him awa
I like a comet on the sky
He will return - someday

You' re my hero , oh
I love you
And all I want to know
Is if you love me too
You' er my hero , oh
I like you
Oh won' t you take me away
And make my dreams come true

A la di da da
You are my hero
A la di da da
Oh oh oh
A la di da da
You are my hero
A la di da da
Oh - a hero



I believe in miracles



좀 고급스런 느낌의 이 곡은 영국의 프로덕션 'Phuzz! Recordings'가 담당했던 뉴 프로젝트 그룹인 'HI-RISE'가 부른 곡이다. 오리지널은 아니고 1980년대 후반 영국 최고의 인기 여성그룹인 '잭슨 시스터즈'의 대표 곡을 리메이크 한 것. 80년대 풍의 펑키한 느낌과 90년대 댄스 풍의 매력을 동시에 가지고 있는 장점과 배경에 흐르는 신디사이저의 효과음이 독특한 곡.

I believe in miracles

<HI-RISE>
* I believe in miracles , baby , I believe you
* I believe in miracles , baby , I believe you

They say the day in ending ,
let' s watch the sun go down
And plan a holiday for two
For all eternity I' m gonna come so you can see
The world I' ve created just for you
I saw you standing on the street ,
I wanted to make you suffer a while
You gave me a smile to say hello
You' re everything ,
so good inside that I realized
That I don' t hide to fit in the game
when you felt the same

** I believe in miracles
** I believe in miracles
** I believe in miracles
** Don' t you
** La , la , la , la , la ....

** Repeat

숨겨진 비기와 여러 모드를 활용하면 10만년은 즐길 수 있다

숨겨진 모드가 있는 줄 알면서도 찾지 못한 그대를 위해 DDR 2의 숨겨진 비기 활용법과 새로 추가된 메뉴에 대해 자세히 살펴보는 시간도 가져보기로 하자.

숨겨진 모드의 사용법

DDR 2는 전작이나 아케이드 판과는 전혀 다른 방법으로 숨겨진 모드를 사용할 수 있다. 먼저 음악 선택화면에서 SELECT 버튼을 한 번 눌러주면 모드선택 윈도우가 나타난다. 이것으로 게임도중에 레벨을 올리거나 변화시키는 것이 가능해진다.

HIDDEN 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 ↑↓↑↓↑↓↑↓을 입력하면 HIDDEN 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표가 도중에 사라지기 때문에 주로 고수들이 즐기는 모드. 오직 외우는 게 살길이다.

SHUFFLE 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 ↑↓←→↓↑→←을 입력하면 SHUFFLE 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표가 랜덤으로 바뀌는 모드. DOUBLE 모드에서는 사용이 불가능하다.

LITTLE 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 ←↓→↓←↓→↓↑을 입력하면 LITTLE 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표의 양이 1/4로 줄어드는 모드. 뭐야, 애들이나 하는 거잖아.

RIGHT 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 →→→→→→→→→을 입력하면 RIGHT 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표의 위치가 오른쪽으로 바뀌는 모드. 노멀 모드로 즐기기 따분할 때 사용하면 좋다.

LEFT 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 ←←←←←←←←←을 입력하면 LEFT 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표의 위치가 왼쪽으로 바뀌는 모드. 이 모드 역시 RIGHT 모드와 마찬가지로 사용하는 것이 좋다.

MIRROR 모드

숨겨진 모드 선택화면에서 →←→←→←→←을 입력하면 MIRROR 모드의 선택이 가능해진다. 올라오는 화살표의 방향이 거울에 반사된 것처럼 반대 방향이 되어 올라온다.

그밖에 추가된 모드

DDR 2에는 전작에서 볼 수 없는 여러 가지 새로운 모드가 생겼다. 이로써 한층 즐거운 DDR을 할 수 있게 되었다. 추가된 모드에 대해서 알아보자.

논스톱 레볼루션

먼저 논스톱 오더모드로 들어가서 자신이 좋아하는 곡 5곡을 예약한다. 그 다음, 바로 아래에 있는 논스톱 레볼루션 모드로 들어가 그 오더를 사용해 5곡을 연속으로 즐길 수 있는 모드이다. 이 모드는 친구들과 실력을 비교할 때 사용하면 재미있는 모드.

보너스 트랙 모드

플스 판에 특별히 수록되어있는 곡들을 사용할 수 있는 모드. 말 그대로 보너스이다.

엔들리스 모드

이 모드는 스테이지의 제한이 없는 모드이다. 단 댄스 게이지가 0이 되면 자동으로 게임이 종료된다. 1P 전용 모드이므로 1P 측에서 즐기도록 하자. 곡들이 일정한 순서 없이 랜덤으로 나오는 이 모드는 누가 더 오랫동안 즐길 수 있는가, 아니면 누구의 콤보가 더 높은가를 가릴 수 있는 모드이다. 또 계속해서 춤을 춰서 플레이어가 지칠 때쯤(그러니까 5 스테이지 클리어 시) 휴식시간도 주어진다. 이 시간에 START버튼을 다시 눌러주면 바로 다음 게임으로 넘어간다. 그야말로 실력과 근성으로 승부하는 모드다.

족보 및 퍼포먼스 응용 설명

족보

DDR 2 의 추가곡 중에 어려운 곡의 족보를 살짝 공개하고자 한다. 족보 및 어려운 부분의 추가 설명을 잘 살펴보고 고수로의 길을 노려라. 그리고 오락실에 DDR 2가 발매되면 갤러리들의 갈채를 받아보는 거닷.

AM-3P

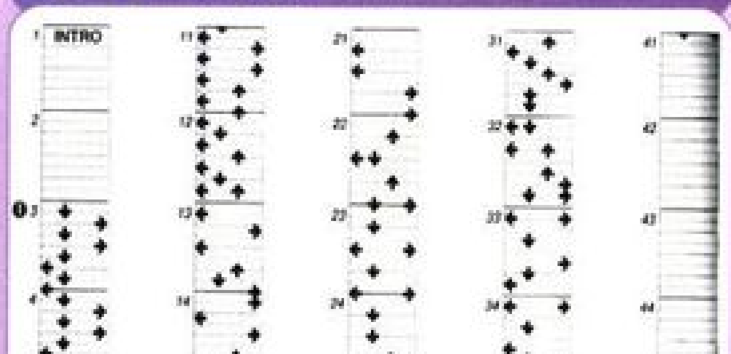
DDR 1st때부터 명곡으로 알려져 있는 상당히 멋진 곡. 노멀 모드의 족보는 너무 간단하기 때문에 생략하도록 하고 여기에는 매니악의 족보를 공개하기로 한다.

처음 도입 부분부터 멋진 반복 패턴에 주목하도록 하자. DDR 초고수가 되기 위해서라면 이 곡은 클리어가 필수 불가결한 곡이라 할 수 있다. 우선 기본적으로 왼발을 고정하면서 오른발로 좌우 그리고 위쪽과 아래쪽을 패턴대로 진행하다가 갑자기 지지대가 오른발로 바뀌는 부분에 주의하도록 하자. 그 이후부터는 가장 중요한 엇박자 부분. AM-3P는 엇박자가 많이 나오기로 유명한 곡인데다, 동시에 누르는 노트도 섞여 나와서 헷갈리게 하는 부분이 많기 때문에 이 점에 유의하면서 AM-3P를 클리어하도록 하자.

PARANOIA MAX ~ Dirty mix ~

DDR 최고의 난이도를 자랑하는 파라노이아의 2nd 버전.

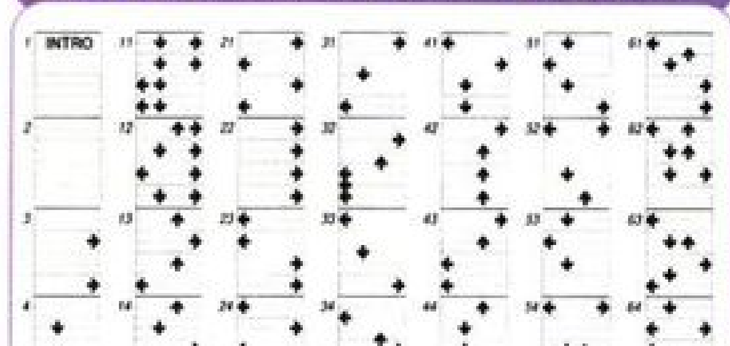
족보 1 AM-3P



이 곡 역시 난이도가 극악하니 매니악은 고사하고 우선 노멀 모드부터 파악하도록 하자.

빠르다, 어렵다. 라는 두 가지의 사악함을 가진 것도 부족해 엇박자와 이상한 패턴이 중복되어 헷갈리게 만들기도 하는 파라노이아. 더구나 이번에는 더티믹스라고 하여 그 노트의 패턴이 변했는데 사악하기는 여전하다(곡명대로 더럽게 어렵다). 특히 전작의 곡과 비슷한 3연타 부분은 PS용 장판에서 처리하기엔 상당히 까다로운 부분이기도하다.

족보 2 PARANOIA MAX ~ Dirty mix ~



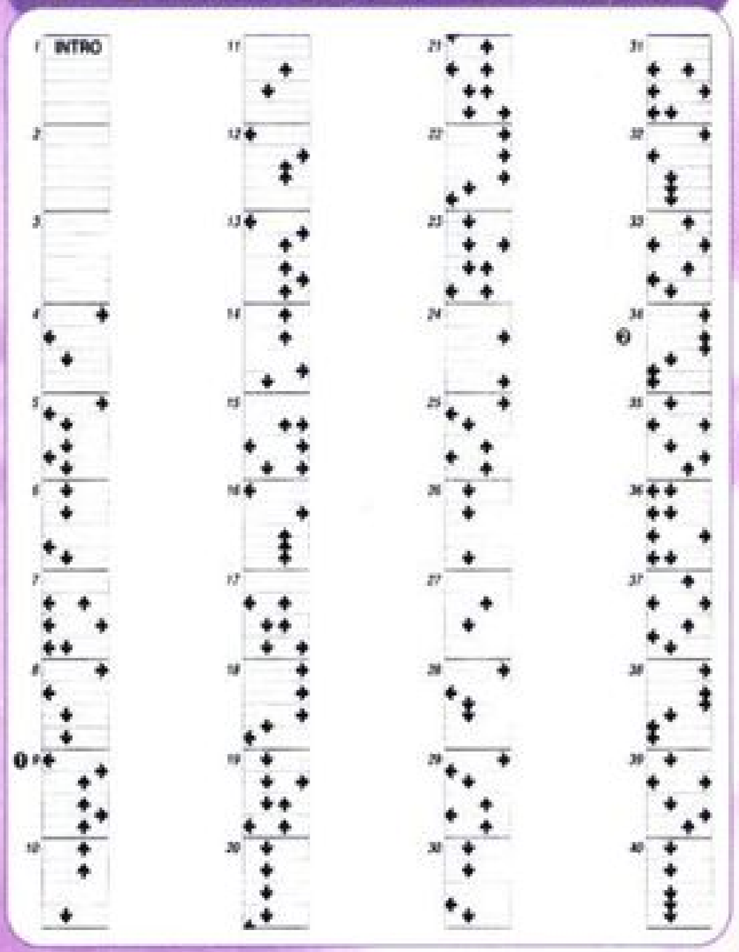
그 외에 어려운 점이라면 AM-3P에서 자주 나오는 엇박자 패턴이 추가되었다는 점을 들 수 있다. 이 점에 유의하면 쉽게 클리어할 수 있다.

MAKE IT BETTER - SO REAL MIX -

DDR의 곡 중에서 버터플라이 다음으로 최고의 곡으로 추앙 받는 MAKE IT BETTER 의 리믹스 곡. 곡의 노래와 패턴이 바뀌었지만 명곡은 사라지지 않는 법. 전작에서의 그 환상의 퍼포먼스는 아직 잊을 수 없다.

전작의 곡에 비해 그리 큰 변화가 생긴 것은 아니지만 전체적인 패턴의 흐름의 각도가 살짝 바뀌었다. 전작과 거의 같은 엇박자도 건재하지만, 그리 어렵지 않고 상당히 즐겁게 플레이할 수 있는 곡임이 분명하며 클리어도 전작의 곡에 비해 어려울 것이 없다.

족보 3 MAKE IT BETTER - SO REAL MIX -



퍼포먼스

이번에는 DDR 2에서 사용할 수 있는 퍼포먼스의 종류에 대해서 살펴보자.

무릎 찍기

패턴의 상황에 맞춰 멋지게 마무리할 수 있는 무릎 찍기. 거의 모든 곡에서 사용이 가능하다는 장점을 지니고 있다.



◀ 이것이 무릎 찍기 + 멋진 폼



▶ 조금 더 발전한 무릎 찍기의 형태

'담배' 퍼포먼스

최근 항간에 유행하고 있는 담배 퍼포먼스. 곡으로는 SMOKE를 사용하는 것을 권한다. 단, 임산부와 청소년의 건강에 해롭다고 전해진다. 그리고…금연하면 건강해지고 장수할 수 있다는 소문도 들려온다.



◀ 담배 퍼포먼스에는 우선 무게가 중요하다



▼ 아무리 어려운 부분이 나와도 당황하는 눈치를 보여서는 절대 안 된다

'비오는 날의 비지니스' 퍼포먼스

역시 굉장한 인기를 구가하는 비오는 날의 비즈니스. 중요한 점은 우산과 핸드폰을 들고 있는 것에 있어서 자연스러움과 다리를 좀 더 높이 들어주는 것이다. 그리고 한가지 더 추가한다면 이상한 눈으로 보는 가족, 친구들을 신경 쓰지 않아야 한다. 퍼포먼스를 빛내주는 곡은 단연 AM-3P의 매니악. 자! 어서 이 퍼포먼스를 마스터하도록 하자.



▲ 이것이 비즈니스 퍼포

소아 턴

원래는 DDR 1st의 버터플라이에서 사용할 수 있는 퍼포먼스이지만 이번에는 2nd에서 사용하기 위해 조금 변형시켰다. SMOKE에서 사용가능. 원래 사진에 있는 부분 다음에서 왼발을 회전시키면서 오른손으로 오른쪽 화살표를 눌러야하지만 SMOKE에서는 앞쪽을 눌러주어야 한다. 이 점에 유의하면 버터플라이에서만큼 멋지게 성공할 수 있다. 단, If you were here에서만은 이 소아 턴을 변형할 필요가 없으며 소아 턴 뿐만 아니라 딕찬 턴, 주키 턴 등이 모두 들어간다.



▲ 이 다음에 앞쪽을 눌러라

윈킥

아무 곡에서나 사용할 수 있는 장점을 가진 윈킥. 그러나 DDR의 장판은 너무 좁기 때문에 그리 자주 이용되는 기술은 아니지만 잘 사용하면 담배 퍼포먼스만큼이나 멋있는 퍼포먼스.



▲ 윈킥이지만 전혀 윈킥같지 않다

360° 점핑 턴

노멀 파라노이아에서, 조금 무리하면 어나더 파라에서도 가능하지 않을까(?)하는 점핑 퍼포먼스. 파라노이아 곡의 거의 마지막 부분에 나오는 이 스텝에서

↓ ↑
← →

↑

↑
↓

←

→

의 반복 패턴에서 (이 패턴의 수는 4번이다) 사용할 수 있는 점핑 턴이다. 360°가 무리라고 생각되는 사람들은 ← → 이 부분에서 뒤로 돌아서 밟은 후 180°만 회전하도록 하자.



◀ 이렇게 점프준비 하고



▶ 공중에서 요렇게 포즈를 잡는다

엔들리스 모드 결정전!!!

플스 판에서 새로 생긴 엔드레스 모드를 가지고 파워 가족들간의 실력대결이 벌어졌다. DDR 2를 좀 더 재밌게 즐겨보자는 취지에서 시작한 이 뜨거운 대회. 더구나 파워 가족의 대다수가 DDR을 좋아하고 각자 자기들만의 개성 넘치는 퍼포먼스를 가지고 있어서 대회의 가치를 한층 더 부각시켜 주었다. 그러나 소란을 피운 죄로 대회가 끝난 후 그·들·은….

망가짐을 각오한 참전용사들



대회 방식은 엔드레스 모드를 선택해 노멀 모드로 가장 오래, 그리고 가장 잘한 사람을 선발하기로 하였다.



▲ 이들이 바로 대회에 참가하는 선수들



▲ 대회의 규칙

순서를 정하는 방법으로는 공정성을 기하기 위해 전국의 학생들이 즐겨하는 책을 이용한 '섯다' 라는 초건전우량 게임을 이용하였다.



▲ 좌절을 하고 마는 선수 & 좋아하는 더 많은 선수

이렇게 해서 순서가 모두 정해졌다. 그리고 장장 3시간에 걸친 혈투 끝에 높은 기록과 함께 승패가 갈렸다.



▲ 이제는 침착한 상대분석



▲ 가장 먼저 망가진 떠돌이

전적

아래의 사진을 보면 알 수 있듯이 기본적인 실력은 가진 이들임이 입증되었다. 기록을 살펴보면 최고 17연속 플레이를 볼 수 있으며 콤보 수 역시 160이상을 능가하는 것을 알 수 있다. 대회에 참가했던 선수들 가운데 가장 뛰어난



▲ 최고 스테이지로 결정된 결과



▲ 최고 콤보로 정해진 결과



▲ 이들이 있는 이상 디~디~알은 영원할 것이다.

선수는 야가미군으로 밝혀졌다. 뒤를 이어 2위는 防塵, 3위 떠돌이, 4위 사나이 울프 , 5위 프리티 ♡ 사미로 결정. 최고 기록은 야가미의 기록으로 17스테이지 연속 클리어. 필자들 중 가장 높은 점수인 76, 994, 700점을 받았다.

마치며…

휴, 이렇게 해서 모든 것이 끝난 것인가. 독자들을 위해 뭔가 색다르면서 재미있을만한 경우들을 모두 실어 보았는데…. 특히 새로운 퍼포먼스를 개발하기 위해 끊임없이 노력했다는 점만으로 개인적으로 뿌듯함이 느껴진다. 하지만 좀더 깊고 세밀하게 글을 쓰지(치지) 못한 게 아쉽다. 앞으로도 이런 좋은 코너가 계속된다면 더 재미있는 흥미 기획을 해보고 싶다.

이제 게임하면 소니?



[신상민 기자]

이번 동경 게임쇼에서 보여준 소니의 저력은 실로 대단한 것이었다. 불과 몇 년 전까지만 해도 게임하면 세가, 닌텐도 등의 이름이 먼저 떠올랐다. 분명 그들은 게임의 선구자이며 비디오 게임을 산업으로 성장시킨 장본인들이다. 하지만 이제 비디오 게임하면 '소니'가 먼저 떠오르고 '플레이스테이션'이 생각난다.

게다가 이번 동경 게임쇼에서 공개된 '플레이스테이션2'! 그것은 실로 대단한 것이다. 기존의 게임기 메이커들이 새로운 게임기를 발매할 때마다 유저들이 가장 불만스러워 했던 부분, 즉 소프트웨어의 호환(PS2는 PS용 소프트도 구동된다)을 비롯 DVD까지 지원된다. 현재 DVD 플레이어들의 가격대를 생각해 보면 약 40 만원대인 PS2의 가격도 그다지 부담스럽지만은 않다. 게다가 하드웨어와 함께 보여 준 소프트웨어 라인업은 DC가 처음 선보였을 때의 분위기와는 천지차이이다.

참고로 작년 소니의 경상이익 중 가장 많은 이익을 낸 부분이 바로 '플레이스테이션'이었다. 처음 소니가 게임기를 만든다고 했을 때 소니의 일부 중진들은 '소니가 게임기(?)나 만들어서야 되겠냐'고 했다고 한다. 하지만 이제는 PS와 PS2가 소니의 주력 사업으로 부상했다. 미래를 내다보는 소니의 출사표가 한편으로는 두렵기까지 하다.

지난 9월 13일, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE로 표기)는 차세대 플레이스테이션의 전모를 밝혔다. 이 발표회에서는 SCE의 차세대 게임기 정식 명칭(플레이스테이션 2, 이하 PS 2로 표기), 하드웨어의 실제 디자인, 발매일과 발매 가격 등을 자세히 밝힘과 동시에 개발중인 타이틀을 공개하였는데, SCE가 발표한 PS 2의 스펙이나 포부는 그 내용이나 스케일면에서 압도적인 것이었다. 과연 PS 2의 하드웨어는 어떤 점이 대단한가, 그리고 PS 2가 만들어 갈 엔터테인먼트의 세계는 어떻게 전개되어 갈 것인가를 살펴보고자 한다.

■ 필자 : 김용하(하이텔 ID : YSOYA)

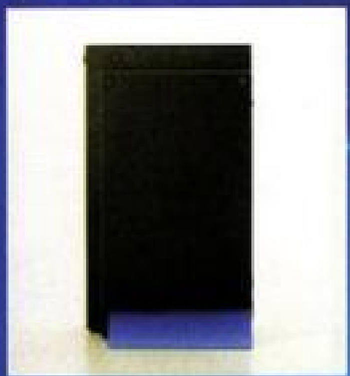
21세기의 엔터테인먼트

플레이스테이션 2

플레이스테이션 2 사양

상품명	플레이스테이션 2 SCPH-10000
표준가격	39,800엔
크기	301mm (W) x 178mm (H) x 78mm(D)
지원 포맷	플레이스테이션용 CD-ROM 플레이스테이션2용 CD-ROM 또는 DVD-ROM 음악 CD DVD Video
발매일	2000년 3월 4일 (토요일)
입출력	컨트롤러 / 메모리카드 슬롯 각 2개씩 AV멀티 출력 광 디지털 (오디오) 출력 USB 포트 2개 i.LINK (IEEE1394) PC카드 인터페이스 (Type Ⅲ)
Emotion Engine	128bit CPU, 동작 주파수 294.912Mhz FPU (FMAC x 1, FDIV x 1) VU0 (FMAC x 4, FDIV x 1) VU1 (FMAC x 5, FDIV x 2)
폴리곤 연산	좌표변환+투시변환의 경우 6,600만 폴리곤/초 좌표변환+광원계산의 경우 3,800만 폴리곤/초 좌표변환+포그의 경우 3,600만 폴리곤/초 곡면의 폴리곤 변환의 경우 1,600만 폴리곤/초
IPU	MPEG2 매크로블럭 레이어 디코더 처리 성능 1억 5천만 픽셀/초
메인 메모리	32MB (Direct RDRAM 2 채널 x 800Mhz) 초당 3.2GB 전송 가능
Graphic Synthesizer	동작 주파수 147.456Mhz 내장 2560비트 구조의 4MB VRAM 내장 내부적으로 초당 48GB 전송 가능 16개의 렌더링 유닛이 병렬적으로 동작
표시 성능	24억 픽셀/초 (Z-buffer, Alpha blending) 12억 픽셀/초 (Z-buffer, Alpha blending, Texture) 1억 5천만 파티클/초 7,500만 폴리곤/초 (소형) 5,000만 폴리곤/초 (48pixel 4각형) 3,500만 폴리곤/초 (50pixel 3각형) 6,600만 스프라이트 폴리곤/초
사운드 프로세서	48채널 이상 동시 재생, 용량 2MB









CPU의 혁명! 이모션 엔진

예전 게임기에는 비교적 저렴한 구세대의 CPU가 들어갔다. 패미컴의 Z80이나 슈퍼패미컴의 65C816, 플스의 R3000이 그랬고, 드림캐스트의 SH4도 염가 CPU의 범주에 들어가는 것이다. 그런데 SCE는 그런 상식을 완전히 없는 슈퍼 CPU를 PS 2용으로 내놓았으니, 그것이 바로 이모션 엔진이다. 필자는 이모션 엔진의 내부 설계와 블록 다이어그램을 처음 봤을 때, 그 아름다움에 경탄을 금치 못했다. 기존의 '고만고만한 CPU'와는 그 기능성 면에서 한 획을 긋는 혁신적인 구조였기 때문이다.

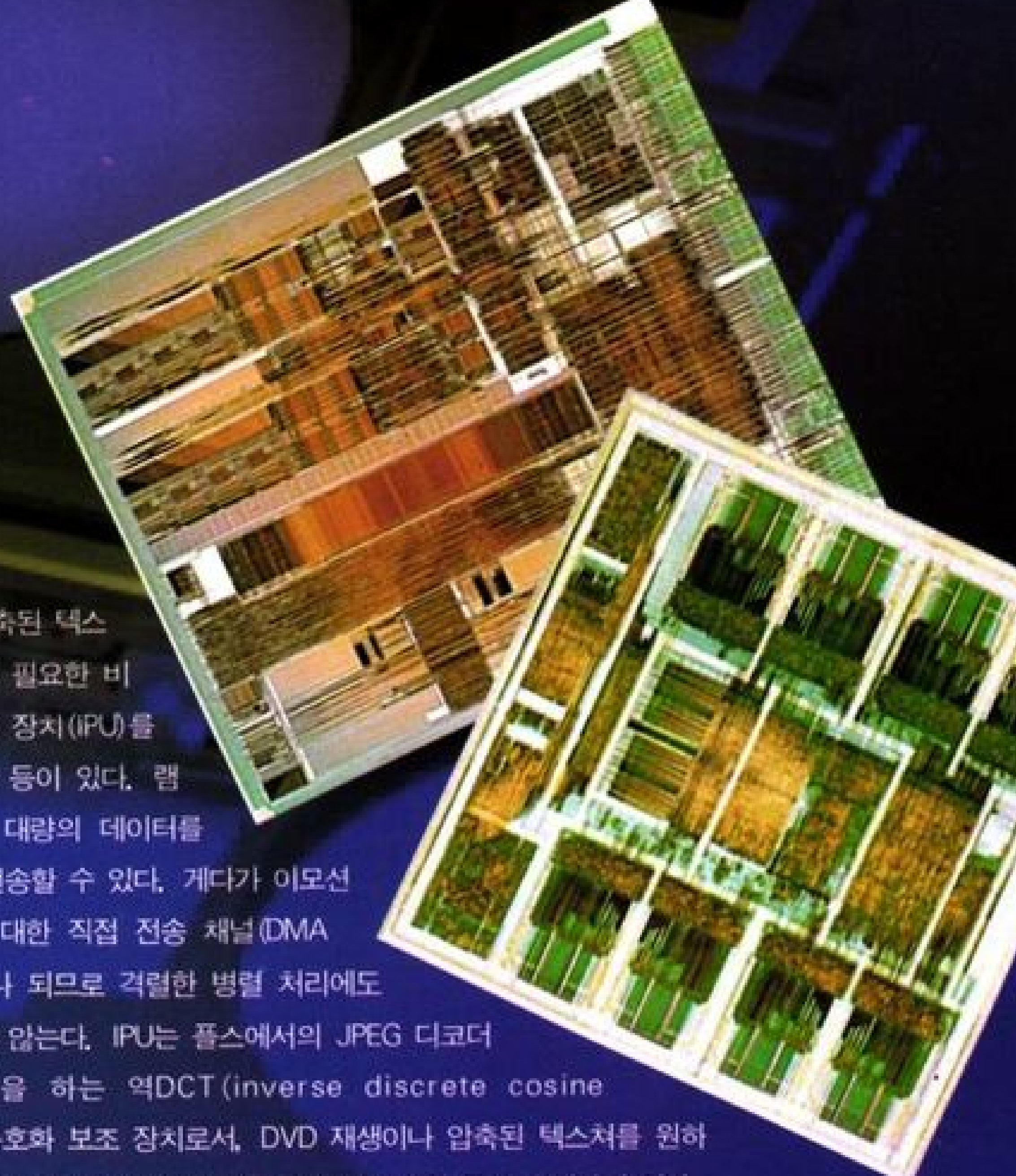
우선 세계 최초의 진정한 128비트 CPU라는 점이 대단하다. 최신 CPU인 펜티엄III나 SH4나 파워PC도 부분적으로 128비트 혹은 64비트의 회로를 가지고는 있지만, 본질적으로 32비트 CPU인데 비해, 이모션 엔진은 데이터 전송 통로나 레지스터를 비롯한 모든 계통이 128비트로 설계되어 있는 완전한 128비트 CPU이다. 따라서 기존의 CPU보다 병목현상 없이 대량의 계산을 실시간으로 해낼 수가 있다.

두번째로는 CPU가 고도의 병렬 처리를 지원하도록 되어 있다는 점을 들 수 있다. 게임에서 3차원 공간의 물체를 회전시키고, 관절의 움직임을 모델링하고, 물체가 접촉했는지를 판단하는 등의 작업은 모두 수리 물리적 공식의 계산으로 이루어지고, 보통 CPU중에서도 FPU라고 불리우는 실수 계산장치가 그 역할을 수행한다. 그런데, 게임은 그 모든 작업을 실시간, 즉 1/60초 정도의 짧은 시간 안에 실행할 수 있어야 하므로 예전에는 게임에 사용되는 모델이나 수식을 단순하게 밖에는 구성할 수 없었다. 이에 비해, 이모션 엔진에는 그러한 공식을 계산하기 위한 보조 장치로서 FPU 이외에 VU0와 VU1이 내장되었다. VU라는 것은 Vector Unit의 약자로서, 3차원에서의 계산식에 이용되는 행렬 연산을 주로 수행하는 장치인데, VU0에는 4개의 FMAC(Floating Point Multiplier-Accumulator, 실수 4차원 벡터 두개의 내적을 구하는 장치)와 1개의 FDIV(Floating Point Divider 실수의 나눗셈 장치)가 내장되어 있고, VU1에는 5개의 FMAC와 2개의 FDIV 및 함수 계산기가 내장되어 있다.

Playstation 2

이것은 놀라운 것이다. 펜티엄 III같은 최신 CPU나 워크스테이션용의 벡터 계산 장치라 하더라도 FMAC나 FDIV 같은 고급 장치는 한 두 개가 들어가는 것이 고작인데 이모션 엔진에는 FPU의 것까지 합해서 FMAC가 10개, FDIV가 4개나 들어 있는 셈이기 때문이다. 또 한 가지 놀라운 것은 VU0과 VU1은 마음대로 마이크로코드를 바꿀 수 있다는 점이다. 마이크로코드란 전자 회로의 동작 자체를 정의하는 프로그램으로서, 이를 바꿀 수 있다면 해당 유닛의 기능을 원하는 대로 개조할 수 있다. 예를 들면 격투 게임에서 VU0은 배경의 풀잎이나 연기의 움직임을 계산하는 장치로 하고, VU1은 캐릭터의 움직임과 타격 판정을 계산하는 장치로 만든다든지, 레이싱 게임에서 VU0은 자동차의 반동을 계산하는 장치로 VU1은 게임 전체의 폴리곤을 연산하는 장치로 만들 수도 있는 것이다. 이와 같이 복잡한 수식의 계산을 수행하는 부분을 FPU, VU0, VU1 등으로 나누어 특화시킬 수 있도록 함으로서 과거에는 상상도 못했던 방대한 양의 각종 계산을 실시간으로 처리할 수 있게 되었다. 그 성능을 수치로 환산하면 초당 1억 5천만 개의 4차원 벡터의 좌표를 변환할 수 있으며 폴리곤으로 환산하면 1초에 6,600만 폴리곤의 분량이다. 매끈한 곡면을 폴리곤으로 변환해주는 베지에 곡면 처리(NURBS도 가능하다)도 초당 1,600만개 이상의 폴리곤을 추출해낼 수 있는 수준이다. 그러나, 단지 폴리곤 수만을 얘기하는 것은 의미가 없다. 그보다는 지금까지 슈퍼컴퓨터에서나 실시간으로 연산이 가능했던 뉴럴 네트웍이라든지 프랙탈과 같은 고급 기법을 가정용 게임에서 실현시켜줄 수 있다는 점에서, 21세기 엔터테인먼트의 무궁무진한 가능성을 열었다고 할 수 있을 것이다.

그밖에 들 수 있는 장점으로는 PC에서 사용되는 100Mhz SDRAM의 대역폭(초당 800MB)보다도 네 배나 되는 초당 3.2GB의 넉넉한 램 대역폭이라든지, MPEG2 비디오 재생이나 압축된 텍스처를 해독하는 데 필요한 비디오 처리용 보조 장치(IPU)를 내장하고 있는 점 등이 있다. 램 대역폭이 넓으면 대량의 데이터를 병목 현상 없이 전송할 수 있다. 게다가 이모션 엔진은 메모리에 대한 직접 전송 채널(DMA channel)이 10개나 되므로 격렬한 병렬 처리에도 전혀 부담을 받지 않는다. IPU는 플스에서의 JPEG 디코더와 비슷한 역할을 하는 역DCT(inverse discrete cosine transform) 및 복호화 보조 장치로서, DVD 재생이나 압축된 텍스처를 원하는 해상도로 풀어서 그래픽 신디사이저로 전송하는 역할 등을 수행하게 된다. 말하자면 이모션 엔진은 컴퓨터 공학 최고급의 기술을 결집해 만든 궁극의 엔터테인먼트 CPU라고 할 수 있다. 인간의 감성마저 움직일 수 있을 만큼 진짜 같은 가상 세계를 PS 2에서 구현하겠다는 의지가 이모션(Emotion=감성) 엔진이라는 CPU의 이름에도 잘 나타나 있다. 여담이지만, 이런 고급 CPU를 디자인할 수 있는 기술자는 지구상에 몇 명되지 않는다. SCE가 도시바와 손잡은 이유는 마침 그러한 능력을 가진 천재가 도시바 소속이었기 때문이었다고 전해진다.



▲ PS 2에 들어가는 이모션 엔진(왼쪽)과 그래픽 신디사이저(오른쪽) 최첨단의 기술로 만들어지는 최고의 칩들이다. 우리나라에선 언제쯤에나 이런 것을 개발할 수 있을까

부두 3의 10배 가까운 성능의 그래픽 신디사이저

PS2에 들어가는 또 한가지 혁신적인 성능의 칩은 그래픽 신디사이저(Graphic Synthesizer)라고 명명된 랜더링 칩이다. 랜더링 칩은 PC의 그래픽 카드와 유사한 역할을 하는 장치이며, 각종 효과를 넣은 폴리곤을 화면에 그려 주는 역할을 한다. 기존 플스의 경우 지오메트리 엔진이 계산할 수 있는 폴리곤의 수는 초당 약 150만개에 달하는, 당시로서는 엄청난 분량이었지만, 계산된 폴리곤을 화면에 표시하는 GPU의 성능이 이에 훨씬 못미치는 것(초당 36만 폴리곤)이었기 때문에 결과적으로 실제 표시할 수 있는 폴리곤의 수는 15만에서 20만 수준 밖에 되지 못했다. 따라서 이번 PS 2에서는 대폭적으로 랜더링 칩을 강화해서 오히려 CPU가 계산할 수 있는 폴리곤 수보다 많은 양의 폴리곤을 (이론적으로) 표시할 수 있는 성능의 그래픽 신디사이저를 개발하였다.

일차적으로 랜더링칩의 표시 성능은 표시율(fill-rate)이라고 불리우는, 1초에 몇 개의 픽셀(pixel, 화면상의 점 하나)을 랜더링할 수 있느냐에 따라 좌우된다. 그런데, 대개 하나의 랜더링 유닛은 한 클럭 사이클에 한 개의 픽셀을 랜더링할 수 있으므로



▲ 펜티엄III에서 돌아가는 PC용 세가랠리2. 드캐용 세가랠리2보다 뛰어난 그래픽을 자랑한다

표시율을 높이려면 클럭 주파수를 높이거나 칩 안에 랜더링 유닛을 여러 개 내장시키는 수밖에 없다. 부두 3나 리바 TNT2와 같은 비디오 칩셋의 경우 150Mhz 정도의 속도로 동작하는 랜더링 유닛이 두 개 들어있는 것이 보통이다. 따라서 150M x 2 = 300M 즉, 초당 3억 픽셀 정도를 랜더링할 수 있다(pixel과 조금 다른 개념으로 texel이라는 말을 쓰기도 하는데, 이는 좀 뻥튀기성이 있는 용어이다). 가장 최근에 발표된 NVIDIA의 GeFORCE256(NV10)도 랜더링 유닛은 네 개이고, 120Mhz로 동작하므로 초당 4억 8천만 픽셀 정도의 표시율을 보인다. 그런데, 플스 2의 그래픽 신디사이저는 147.456Mhz로 동작하는 랜더링 유닛을 16개나 내장하고 있다. 이는 약 초당 24억 픽셀에 해당하는 성능이며, 조그만 폴리곤 조각의 경우에는 최대 초당 7,500만개를 그릴 수 있고, 파티클(연기나 눈 같이 미세한 입자)은 초당 1억 5천만개까지 그릴 수 있는 황당한 단위의 성능을 보여준다. 48픽셀로 이루어진 텍스처 매핑된 폴리곤의 경우라면 그 수는 초당 2500만개 정도로 줄어들지만, TV의 해상도가 640x480 정도인 것을 생각하면, 그 폴리곤으로 꽉 채운 화면을 초당 3900프레임으로 재생할 수 있는 수준인 것이다. 그러나, TV의 재생 한계는 초당 60프레임이므로 그래픽 신디사이저는 남는 프레임을 자동으로 모션 블러(Motion Blur) 처리에 이용한다. 모션 블러란, 물체가 아주 빨리 움직이는 경우, 눈에 잔상이 남는 것과 같은 효과를 주는 것으로 빠른 속도의 물체인 경우, 보다 자연스럽게 움직임을 표현할 수 있다.

그래픽 신디사이저의 또 하나의 특징은 4MB의 비디오 램이 내장되어 있다는 점이다. 이는 1초에 24억이나 되는 픽셀을 억세스하기 위해서는 엄청나게 큰 대역폭의 램이 필요하기 때문에, 외부의 램을 이용하지 않고 랜더링 칩 안에 램까지 내장시킨 경우이다. 이 램의 버스 폭은 무려 2,560비트(일반 SDRAM의 버스 폭은 64비트)로서, 2048비트를 픽셀의 읽기 쓰기에 사용하고 512비트를 텍스처의 전송에 사용한다. 따라서 총합 약 47GB/초의 극한의 대역폭을 실현하고 있다. 다만, 걱정이 되는 것은 4MB의 비디오 램은 너무 작다는 것이다. 물론 SCE측에서도 그 점은 인정하고 있다(그러나, 현재의 기술 수준에서 램을 랜더링 칩에 내장시키는 것은 4MB 정도가 한계인 듯 하다). 게임에서 4MB의 비디오 램은 2MB 정도를 화면 표시(프레임 버퍼)에 사용하고, 나머지 2MB를 텍스처 메모리로 사용하게 되는데, 다양한 고해상도 텍스처를 저장하기에 2MB는 매우 적은 공간이다. 따라서, 한 프레임을 그리는 동안에도 빈번하게 그 2MB의 공간 안에 새로운 텍스처를 변경해 넣을 수 있도록 설계하였다.

PC 게임이 PS 2를 능가하는 날?

10년 전 까지만 해도, 적어도 게임의 영역에서는 PC가 게임기의 성능을 도저히 따라갈 수 없었다. 그런데 최근 PC의 그래픽 기술이 급속도로 발전함에 따라 PC의 성능이 게임기의 그것을 앞질러 버리는 일이 벌어지고 있다. 플스나 새턴, 닌텐도64 같은 현행 기종은 이미 소프트웨어적으로 에뮬레이션이 가능한 수준(실시간 에뮬레이션은 적어도 2배 이상은 성능이 뛰어나야 가능하다)에 이르렀으며, 차세대 기종의 선두주자인 드림캐스트 조차도 펜티엄 III에서 돌아가는 세가랠리 2를 보면, 이미 1년도 안되어 추월 당하고 있는 것이 아닌가 하는 생각마저 든다. 그러나, PS 2는 거의 외계인 기술 수준의 압도적인 성능을 갖추고 등장하므로 쉽게 PC에 추월 당하지는 않을 전망이다. PS 2 수준의 그래픽을 실현한다고 선전하는 최신 그래픽 칩셋인 NVIDIA의 GeFORCE256도 실제로는 PS 2의 그래픽 신디사이저의 1/5 수준에 불과한 표시 성능(fill-rate)을 보이고 있으며, 이모션 엔진의 계산 성능을 PC의 CPU가 따라 잡으려면 인텔의 다음 다음 세대 64비트 CPU (코드명 맥킨리) 정도는 되어야 하기 때문이다. 그리고 일반적인 PC의 성능이 PS 2의 그것을 능가하리라 생각되는 2003년 이후가 되더라도, 게임의 질적인 측면에서 PS 2는 여전히 우위를 지킬 수 있으리라 예상한다.

다양한 인터페이스와 플스와의 호환성

PS 2는 USB나 i-Link(IEEE1394), PC카드 등 다양한 인터페이스 포트를 통해 다양한 주변기기를 연결할 수 있도록 설계되어 있다. 이러한 최신 인터페이스 포트를 제어하기 위해서는 상당한 연산 능력의 프로세서가 필요하게 되는데, PS 2는 현행 플스를 I/O 프로세서로 채택하고 있다. 이 반짝이는 아이디어에 의해서 PS 2는 플스의 모든 게임을 완벽하게 그대로 실행할 수 있을 뿐 아니라, CPU에 부담을 주지 않으면서 최신 인터페이스 포트를 제어할 수 있는 두 마리 토끼를 잡을 수 있게 되었다. 플스의 모든 기능을 손톱 만한 한 개의 칩에 집약시킨 이 I/O 프로세서를 보고 있노라면 5년이라는 세월 동안 이뤄진 눈부신 기술 발전에 새삼 격세지감을 느끼게 된다. 이 프로세서는 플스 호환모드일 때는 플스의 동작 주파수와 같은 33.8688Mhz로 동작하고, 이모션 엔진의 I/O 프로세서의 역할을 맡을 때는 그래픽 신디사이저의 1/4 속도인 36.864Mhz로 동작한다. 아마도 이 두 가지 모드는 PS 2의 시동 시에 결정되는 것 같으며 좀 아쉬운 일이지만, 플스 호환 모드에서는 그래픽의 향상 같은 것이 전혀 없이, 플스에서와 똑같은 모습으로 게임이 돌아간다고 한다. 느려지는 일은 약간 개선이 될 지도 모르겠지만, 4개씩이 아니라 2개씩인 것이 좀 불만이긴



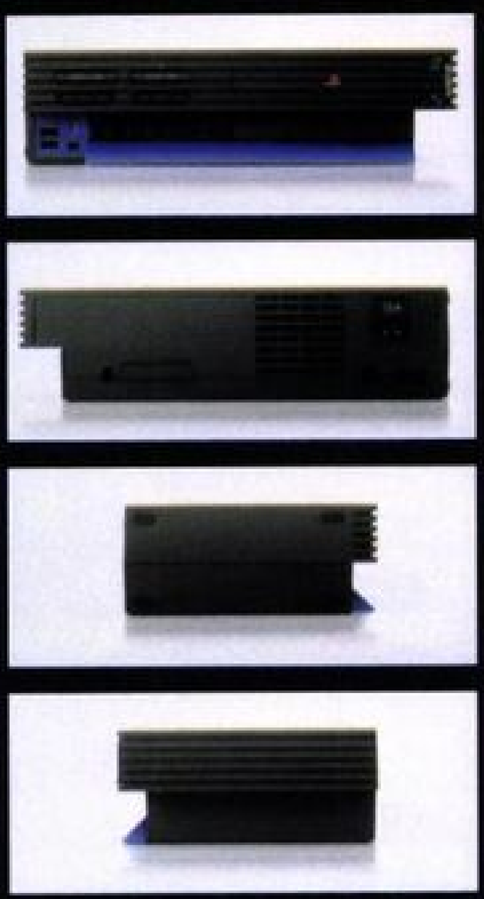
▶ 최근 발매된 메모리 스틱 워크맨. 새로운 메모리카드와 같은 매직 게이트 암호화가 적용되어 있다. PS 2는 기본적으로 메모리카드를 사용하지만, 메모리 스틱도 PC카드 슬롯이나 USB 포트 등을 통해 대응될 가능성이 높다

USB (Universal Serial Bus)

새로운 규격의 시리얼 전송 규격으로, 최근의 PC에는 모두 장착되어 있다. 최대 63개의 기기를 접속할 수 있으며, 초당 10Mbps 정도의 저속 디바이스(마우스나 키보드, 프린터 등)를 주로 연결하게 된다. 그러나, 컴퓨터에서 사용하던 USB 마우스나 USB 프린터를 그대로 플스에 꼽아 사용할 수 있는지는, 대응 소프트가 나와 봐야 알 수 있을 것 같다.

i-Link 혹은 IEEE 1394(Firewire)

최근에 디지털 비디오 캠코더(DV camcoder)를 중심으로 대중화되기 시작한 범용 전송 규격으로, 100/200/400Mbps의 세 가지 대역폭을 지원한다(PS 2는 S400까지 모두 지원). 소니의 PC VAIO 모델은 모두 i-Link 포트를 가지고 있는데, 많은 대역폭을 필요로 하는 디지털 오디오나 디지털 비디오의 전송 혹은, 하드디스크와 같은 고속 저장장치와의 연결에 주로 사용하게 된다. 하지만 이것 역시 대응 소프트가 나오지 않으면, 기존의 캠코더나 i-Link 드라이브를 연결한다고 해도 아무 일도 일어나지 않는다.



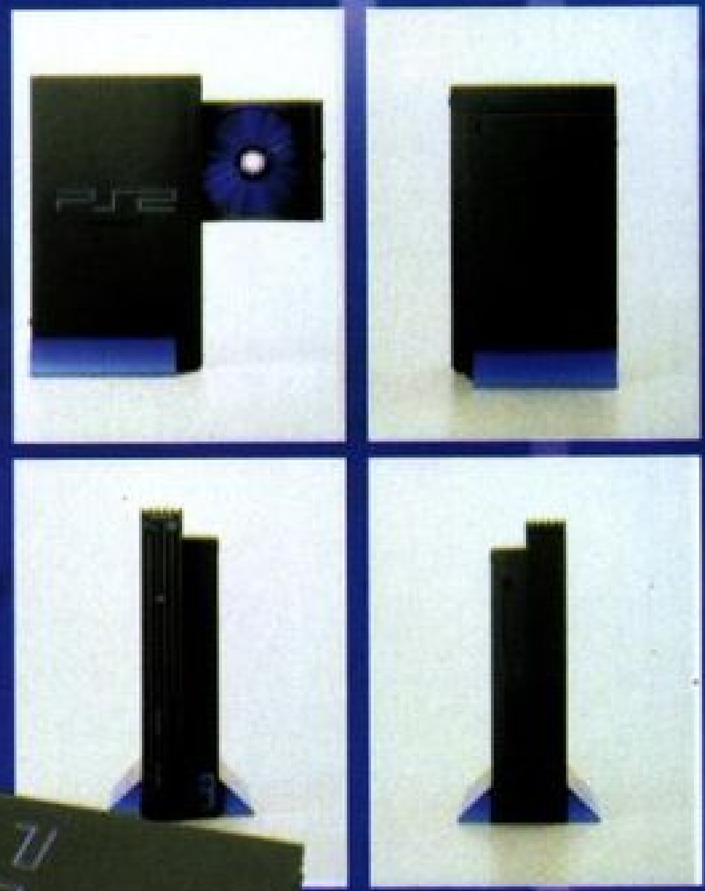
▲ 앞면에는 메모리카드, 컨트롤러 슬롯 및, 두 개의 USB 포트, i-Link 포트가 있고, 뒷면에는 PC카드 슬롯, AV멀티 단자, 오디오 광출력 단자 등이 있다

한데, PS 2는 플스에서 사용하던 것과 동일한 모양의 컨트롤러 포트와 메모리카드 포트를 장착하고 있으며, 실제로 이 두 포트는 예전에 쓰던 모든 주변기기(물론 뒤쪽 확장포트에 부착하는 액플이나 무비카드는 해당되지 않는다)를 호환한다. 듀얼 쇼크나 DDR 컨트롤러나 스틱, 120블럭 메모리카드, 포켓 스테이션도 모두 그대로 사용할 수 있다. 후문에 의하면 저장매체로 소니 본사가 요사이 열심히 선전하고 있는 메모리 스틱(현재 8MB에서 64MB까지의 용량의 것이 발매되고 있다)을 기본 사양으로 채택할지, 기존의 메모리 카드를 고수할지를 마지막까지 고심하다가 플스 유저를 배려 차원에서 기존의 시스템을 유지하도록 결정했다고 한다. 메모리 카드가 호환된다는 것은 게임의 후속작이 PS 2로 나올 경우, 환상수호전2에서 환상수호전의 데이터를 이용했던 것처럼, 플스에서의 데이터를 PS 2 게임에서 사용할 수 있는 등의 많은 연계 방안을 마련할 수 있다는 점에서 긍정적이다.

새로운 듀얼쇼크와 메모리 카드

PS 2에 포함되는 컨트롤러는 얼핏 보기엔 플스의 듀얼 쇼크와 색깔만 다른 것 같지만, 사실은 결정적으로 다른 점이 있는데, 그것은 START, SELECT 버튼을 제외한 모든 입력이 아날로그라는 것이다. 방향키도 O, X 버튼도 모두 누르는 세기에 따라 입력이 달라지는 아날로그 버튼이다. 하긴, 듀얼쇼크 자체가 워낙 완성도 높은 패드이다 보니, 이 이상은 개선할 여지가 별로 없다고는 해도, 뭔가 완전히 참신한 입력 방법이나 디자인의 패드가 선보이지 않은 점은 조금 아쉽다.

새로운 메모리 카드도 8MB라고 적혀 있는 것 이외엔 겉보기엔 색깔도 모양도 기존의 메모리카드와 거의 동일하다. 하지만, 내부적으론 많은 변화가 있었다. 우선 8MB라는 용량부터가, 기존(128KB)의 64배나 되는 상당한 용량이다. 그런데, 굳이 외부에 8MB라는 용량이 명기되어 있는 것으로 보면, 향후 더 고용량의 메모리 카드가 나올 지도 모른다는 생각이 든다. 고용량의 메모리 카드는 현재까지 불가능했던 다양한 시도를 가능하게 한다. 예를 들어, SCE가 개발 중인 다크 클라우드의 경우 RPG의 세계 자체를 플레이어가 스스로 만들고 저장하여야 하므로, 상당한 용량이 필요한데, 기존의 메모리카드로는 턱없이 용량이 부족하지만, 8MB나 되는 저장 공간이 있으면 얼마든지 커다란 세계를 만들어도 저장이 가능하기 때문이다. 앞으로는 게임의 추가 시나리오나 확장 팩 같은 것이 메모리카드에 복사하는 형태로 서비스될 지도 모르겠다. 그 밖의 예측으로는, 현재의 포켓 스테이션 판매량을 의식해서 발표를 하고 있지 않지만, 내년 중반기 이후엔 PS 2에 대응되는 고용량 버전의 포켓 스테이션2가 발매되지 않을까 한다. 그리고 새로운 메모리 카드는 속도도 250배나 빨라져서 어떤 데이터 저장도 눈 깜짝할 새에(8MB를 다 채운다고 해도 0.5초도 안 걸린다) 이뤄진다. 게임의 너무



▲ 세워서 쓸 수도 있게 되어 있다. 이 경우 CD 트레이의 PS 로고는 90도 회전 시킬 수 있는 것 같다. 다만, 디스크가 옆으로 떨어지지 않을까 걱정



◀ 플레이스테이션2와 듀얼쇼크2, 신형 메모리 카드의 모습. 어린이용 게임기라기 보다는 고급 가전 기기의 이미지를 주는 디자인이다. 과거의 게임기는 어린이를 의식한 밝은 색상의 각지지 않은 디자인이 많았다

잦은 세이브를 방지하기 위해서가 아니었을까 생각될 정도로 하품 나오던 데이터 저장 시간은 이제 먼 추억 속으로 사라지는 것인지….

마지막으로 새로운 메모리 카드에는 매직 게이트(Magic Gate)라는 암호화 기술이 채택된다. 매직 게이트는 메모리 스틱에도 채택된 인증 기술로서, 데이터를 메모리 카드에 고유하게 주어진 아이디를 이용해서 암호화하는 방법을 통해, 혹시 다른 사람이 자신의 데이터를 몰래 복사해 가더라도 다른 메모리 카드에서는 데이터의 암호 해독을 할 수 없도록 하는 것이다(메모리 카드의 아이디가 다르므로). 이것은 사용자의 데이터 보호를 위한 방법이라고는 하지만, 의외로 불편한 장벽이 될 수도 있다. 암호화된 데이터를 복사해 주고 싶어도, 상대는 사용할 방법이 없기 때문이다. (실제로 음악 파일 같은 것은 저작권 보호를 위해 원칙적으로 카피를 금지하고 있다)

PS 2에도 복사 CD나 복사 DVD는 가능할까?

본래, 플스 CD는 특별한 제조 공정으로 만들어지기 때문에 복제가 불가능하다. 대만이나 홍콩 등지의 많은 복제 기술자가 시도를 했지만, CD 자체를 완벽하게 복사하는 것은 불가능했다. 그래서 차선책으로 나온 것이 칩을 달아 플스 자체를 개조해서 일반 CD도 특별한 공정을 거친 것처럼 인식하도록 하는 방법이었다. 즉, 기존의 복사 CD는 개조되지 않은 플스에서는 돌아가지 않는다는 것인데, 그렇다면 당연히 PS 2에서도 그대로는 돌아갈 리가 없다. 플스 2는 개조가 가능할까? 플스의 경우, 정품 인증 회로가 외부에 노출되어 있는 상태라 칩을 얹는 정도로 쉽게 개조가 가능했다. 그러나, PS 2의 경우 이 회로는 I/O 칩에 내장되어 있는 것으로 보이며, 칩 같은 것으로 개조를 하는 것은 거의 불가능하리라 예상된다. 혹 복사 방법이 나오더라도, 상당히 늦게 그리고 비싼 방법이 될 것이다. 가난한 유저에게는 슬픈 소식일지 모르지만, 복제 소프트의 시대는 20세기로 막을 내릴 듯 하다.



◀ 그랜트리스모 2000의 예. 소프트의 케이스 모양도 현행 플스와는 약간 다른 모습을 하고 있다

그밖의 특징



PS 2는 이미 알려진 바와 같이 DVD-ROM을 기록 매체로 사용할 수 있다. 이것은 '사용할 수 있다'는 것으로서, 처음부터 PS 2의 모든 게임이 DVD 형태로 발매된다는 것은 아니다. DVD는 4.7GB라는 CD 7장이 넘는 분량의 용량을 담을 수 있는 고용량 매체이지만, 제작 단가가 CD보다 아직 비싼 편이기 때문이다. DVD 소프트의 가격은 7천엔 대가 되리라 예상된다.
(현재 CD 소프트의 가격은 대개 4,800엔에서 5,800엔 정도) 따라서 CD 한 두장의 용량으로도 충분히 발매가 가능한 게임은 굳이 DVD를 사용하지 않고 CD의 형태로 발매될 것이다. 물론, 이 PS 2용 CD는 플스에서는 실행이 전혀 불가능하다. 참고로, PS 2용 CD는 바닥이 청색이며, (혹시 모르는 유저가 있을지 모르겠는데, 플스 정품 CD의 바닥은 검정색이다) DVD는 바닥이 은색이다. 본래는 DVD의 바닥도 청색으로 하고 싶었지만 표준에 벗어난다는 이유로 채택하지 못했다고 한다.
또, PS 2는 DVD-video도 재생이 가능하다. DVD-video는 국내에 많이 퍼져 있는 Video CD(솔직히 비디오 보다 화질이 많이 떨어진다)보다 두세 단계 높은 LD 수준의 고화질 재생이 가능한 포맷으로 최근에야 조금씩 일반화되기 시작했는데, PS 2의 발매와 함께 급격히 보급이 확산되리라 생각한다. 다만, DVD-video에는 국가코드가 붙어 있어서, 발매된 지역의 것과 같은 국가 코드가 붙어 있지 않으면, 재생이 불가능하다. 따라서, 정식으로 한국의 국가 코드를 달고 정식으로 발매된 PS 2가 아니면, 국내 발매 DVD-video 디스크는 일본에서 사온 PS 2로 재생이 불가능하다는 점이 좀 문제다(물론 일본에서 DVD-video 디스크를 사온다면, 그건 재생이 잘 될 것이다). 그 밖에, PS 2는 DVD-video가 지원하는 돌비 디지털이나 DTS 같은 첨단 음장 효과를 지원한다. 기존의 DVD-video 전용 플레이어에 비해서 어느 정도의 화질이나 음질을 보이는지는 아직 확인되지 않았지만, 저가 기종 이상의 성능은 보여줄 것 같다(현재 DVD 전용 플레이어의 가격은 저가라도 3만엔 이상이다).


▲ PS 2용으로 발매 예정인 철권TT의 실제 게임 화면. 근육이나 머리카락까지 텍스처로 바르지 않고 세밀하게 표현하는 압도적인 그래픽은 현재로선 PS 2만이 가능한 것이다

실제 성능은 얼마나 나올까?

솔직히 폴리곤이 몇 개 나오느냐가 게임의 질을 결정하는 것은 아니지만, 많은 사람들이 궁금해하는 것이, '그래서 몇만 폴리곤이나 나온다는 거지?' 일 것이다. 위에서 이모션 엔진의 성능은 폴리곤을 1초에 6,600만 개까지 계산할 수 있고, 그래픽 신디사이저의 성능은 1초에 7,500만 개까지 표시할 수 있다고 적었는데, 실제 게임에서는 얼마나 나올 수 있을까. 게임에서 곡면 변환은 극히 일부의 물체에만 적용하리라 생각되고, FPU와 VU0는 폴리곤 계산 이외의 것, 즉 물리 계산이나 인공지능 등을 처리한다고 가정하고, 광원 계산도 화면에 보이는 쪽 면의 약 50%의 폴리곤에만 적용하면 된다고 생각하면, 초당 약 2천만 ~ 3천만개의 폴리곤을 계산해낼 수 있을 것이다. 또, 그래픽 신디사이저의 성능은 텍스처가 입혀진 폴리곤이 전체의 80% 정도라고 했을 때, 초당 3천만 폴리곤(48pixel)을 랜더링할 수 있다. 따라서 결과적으로 여러 가지 이펙트가 입혀진 실제 게임에서의 폴리곤 표시 효율은 초당 천만 ~ 2천만개 사이가 될 것이다. 이는 드림캐스트의 실제 폴리곤 표시 효율에 10배를 상회하는 수치이다. 그러면 파이널 판타지 8에 나오는 동영상 수준의 그래픽을 실시간으로 마음대로 조작하는 정도의 그래픽이 가능할까? 안타깝지만, 그 수준에는 약간 못 미치리라 생각한다. 물론 폴리곤 수에서는 동영상 수준을 달성할 수 있겠지만, 광원처리, 명암 처리, 질감 등에서는 아무래도 수퍼 컴퓨터를 며칠 동안 돌려서 만든 동영상을 따라잡기 힘들기 때문에 화질차이는 발생할 수밖에 없다. 하지만 실시간으로 조작하는데 만족한다면 그 차이는 거의 느끼지 못할만한 정도까지 발전할 수 있을 것이다.

PS 2는 위에서 계속 언급했듯이 워낙 혁신적인 하드웨어이기 때문에 제작사 들이 처음에 그 능력을 제대로 살리기는 힘들 것이다. 특히 꽤나 복잡한 구조로 되어 있는 이모션 엔진의 병렬 처리 성능을 100% 발휘하기까지는 앞으로 2~3년의 기간이 걸리리라 생각한다. 그러나, '하드 성능의 몇 %를 발휘했다'는 따위의 멘트는 좀 선정적인 발언이고, 하드의 성능을 끌어낼 수 있는 표현 방법이나 새로운 활용 방안이 제안될 가능성이 보다 넓게 열려있다고 생각하는 편이 옳을 것이다. 아직까지도 계속해서 발전된 모습의 게임을 선보이는 플스를 보면, PS 2도 어디까지 발전할 수 있을지 기대가 된다.



워크스테이션으로 헐리우드 진출?!

예전에는 게임기의 개발 기자재로서 워크스테이션이나 PC가 이용되었다. 그러나, PS 2의 경우는 워낙 성능이 뛰어나기 때문에, SCE는 아예 PS 2를 이용해 워크스테이션을 만들어 버렸다. 운영체제로는 Linux가 사용되며, PS 2와 동일한 환경에서 게임을 개발할 수 있도록 되어 있다. 놀라운 것은 앞으로 이 워크스테이션을 게임 개발용으로만 만드는 것이 아니라, CG나 영화 제작에 사용되는 기존의 그래픽 워크스테이션 시장에도 투입한다는 것이다. 현재 발표된 기자재(DTL-T10000)는 PS 2와 유사한 성능을 갖지만(메모리 용량 등에서 차이가 난다), 앞으로 계속 나오게 될 후속 워크스테이션으로서 2000년 이내에 10배, 2002에는 100배, 2005년에는 1000배까지의 성능을 가지는 고급 기종을 발표할 계획이라고 한다. 혁신적인 게임기의 기술을 이용해서 워크스테이션을 만들고, 그 워크스테이션을 진화시켜 나가면서 기술을 갈고 닦아 또 다음 세대의 게임기를 만드는 기반 기술을 개발해 나간다는 이 야심찬 계획은 정말로 경탄스럽지 않은가. 몇 년 후에는 헐리우드의 CG 작업실에서 SGI의 워크스테이션 대신 PS 2의 워크스테이션들을 보게될 것 같다.



▲ 쿠다라기 켄이라는 이 괴상한 이름의 아저씨가 플스의 아버지다. 말단 엔지니어로 시작해서 소니 그룹 전체 이익의 절반 가량을 벌어들이고 있는 SCE의 사장의 위치까지 올라간 전설적인 인물. 컴퓨터 엔터테인먼트의 최첨단을 선도하는 일본의 빌게이츠라고 할 수 있다

네트웍 대응은 2001년

그런데, 이렇듯 좋기만 한 것처럼 보이는 PS 2에도 뭔가 허전한 것이 있으니, 그것이 바로 요즘 게임에서는 불가결한 요소로 여겨지는 네트웍 기능이다. 드림캐스트도 기본으로 모뎀을 달고 나오는데, PS 2에는 그런 것이 없다니.. 물론 SCE도 네트웍 대응을 생각 안 했을 리 없다. 하지만 다음의 몇 가지 이유에서 기본적인 사양에는 포함시키지 않은 것 같다. 첫째로, 가격이 상승한다. 현재 39800엔이라는 가격은 DVD-video를 재생할 수 있다고 해도 게임기 자체의 가격으로는 부담스러운 것이 사실이다. 여기에 통신장치까지 장비를 한다면 5천엔 가량의 플러스 요인이 더 생기게 되는데, 이쯤 되면 게임기로서 파는 것은 힘들어진다. 둘째로, 네트웍 환경이 아직 무르익지 않았다. 전화선을 이용하는 네트웍은 그 엄청나게 느린 속도에서 이미 한계를 드러내고 있으며, 전화선 이외의 네트웍은 이렇다할 표준적인 것이 아직 등장하지 못한 상태이므로 섣불리 통신 방법을 결정하는 것은 이르다는 판단이다. SCE는 2001년경에 PC 카드 형태로 장착할 수 있는 네트웍 어댑터와 50G 이상의 하드 디스크를 따로 발매할 예정이다. 케이블 TV망을 이용하는 네트웍이 된다고 하는데, 일본 이외의 곳에선 어떤 방법으로 통신에 대응될지 아직 알 수 없다. 네트웍이 지원되면, 영화나 음악, 게임을 네트웍을 통해 다운로드 받아서 PS 2로 플레이한다든지, PS 2를 단말기로 이용하여 친구들끼리의 화상 통신이나 편지 교환을 하는 등의 새로운 응용 방안이 가능할 것이다. SCE의 사장 쿠다라기 켄(久多良木 健)씨는 '처음 4~500만대 정도는 게임기로서 판매하고, 그 이후에는 새로운 방향으로의 전개를 해나갈 것이다.'라고 언급한 바 있다. 그 시기가 아마도 네트웍 대응이 되는 2001년 즈음이라 생각하는데, 과연 PS 2는 어떤 형태로 어떻게까지 진화해나갈 것인지 무척 궁금하다. 한껍에 하나씩 비치된 PS 2야말로 21세기 문화 상품의 키워드일 지도 모른다.



▲ 이것이 PS 2의 이모션 엔진과 그래픽 신디사이저를 활용하는 개발용 워크스테이션, DTL-T10000이다

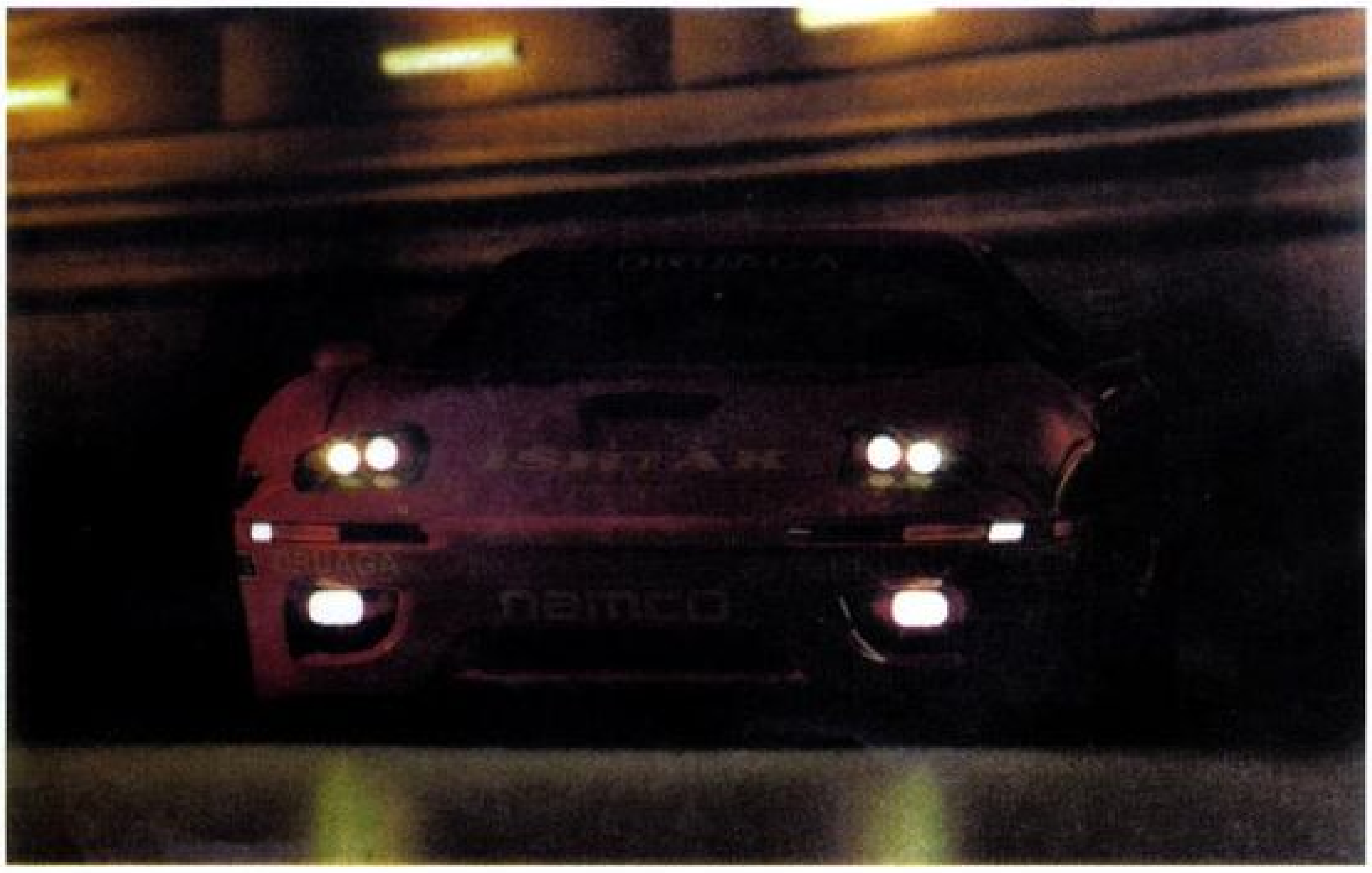
엔터테인먼트 제패를 노리며

PS 2의 발표회에서 세가나 닌텐도 같은 게임기 회사는 아예 경쟁 업체로 언급도 되지 않았다. 소니의 목표는 인텔과 MS로 대변되는 현재의 컴퓨터 업계의 새로운 돌파구가 되고자 하는 것 같다. 바로 위에도 언급했듯이, PS 2는 단순한 게임기로서만 그 기능을 다하는 것이 아니고, PC가 슬슬 문어발을 뻗치고 있는 게임이외의 영화나 음악 등의 모든 엔터테인먼트 분야를 아우를 수 있는 가정용 토탈 엔터테인먼트 머신으로 성장해 나갈 것이다. 플스를 앞세워 게임기 시장을 제패한 소니가 과연 PS 2로 어느 정도까지 세상을 변화시킬 수 있을 지는 아직 추측하기 힘들지만, 이미 영상이나 음악 등에서 상당한 컨텐트를 보유(소니는 영화나 음반의 유통 및 제작으로도 상당한 성과를 올리고 있다)하고 있는 소니인 만큼, PS 2는 뭔가 상당한 잠재력을 지니고 있다는 것만큼은 감지할 수 있을 것 같다.

80년대가 애플을 필두로 한 취미 수준의 개인용 컴퓨터의 전성시대였다면 90년대는 인텔과 MS가 석권한 비즈니스 머신으로서의 PC의 전성시대였다고 할 수 있다. 다가오는 2천년은 엔터테인먼트를 기치로 내세운 소니와 PS 2의 시대가 되는 것은 아닐까.

레이코…레이코는…어디로

신(新) 릿지 레이서 (가칭)



레이스의 상쾌함을 철저하게 추구하는 게임인 「릿지 레이서」의 최신작이 PS 2 용으로 제작되고 있다. 새로운 레이싱 퀸 '후카미 아이'와 함께 더욱 도시적인 느낌으로 다가오는 「신 릿지 레이서」. 타이틀에 별 성의가 없는 것을 보니 곧 변경될 것도 같은데 이번에도 123 발매일과 PS와 동시 발매라는 징크스를 지킬 것인가.

제작사	남코
장르	레이싱
발매일	미정
발매가	미정



▶ 과연 레이코를 대신할 수 있을 것인가… 라고는 했지만 역시 레이코를 돌려줘, 이 악당女야!

신 레이싱 퀸 '후카미 아이'

전작까지의 레이싱 퀸으로서 레이코 신드롬을 일으켰던 '나가세 레이코'에 이어 새로운 레이싱 퀸이 등장하였다. 그런데 아무리 봐도 레이코보다 나은 점은 발견할 수 없는데…. 레이코를 데려와! 라고 해도 별 소용이 없을 테니 신 레이싱 퀸인 후카미 아이의 프로필을 일단 공개한다.



생년월일 : 1979년 12월 12일 (19세)
혈액형 : B형
출신지 : 칸나가와
직업 : 모델
신장 : 49kg
3사이즈 : 88-58-86
발 사이즈 : 240mm
특기 : 카레요리
취미 : 사진촬영, 스쿠버다이빙
좋아하는 것 : 메론
휴일에 즐기는 일 : 드라이브
장래의 꿈 : 카 에세이스트

신 릿지 레이서에서 변화된 점

현재로서는 게임의 모드나 진행 방법은 불확실하다. 하지만 전작을 꾸준히 즐겨온 사람이라면 화면만으로도 게임의 감각을 예측할 수 있을 것이다. 지금까지 공개된 화면을 중심으로 달라진 점을 체크하겠다.

레이싱 카

하드웨어 성능이 좋아짐에 따라 레이싱 카의 묘사 그래픽이 더욱 섬세해졌다. 우선 에어로 파츠의 굴곡이 더욱 섬세하게 표현되어 있는 것에 주목. 휠 하나 하나가 세밀하게 묘사되어 있어 휠 안으로는 브레이크 파츠도 보일 정도이다. 텍스처의 질도 대폭 향상되어 차의 마킹이 더욱 치밀해졌다.



터널 안에서는 라이트를 켜야지. 붉은 등의 느낌도 확실히 표현



창에 비치는 빛을 섬세하게 표현. 하지만 텍스처로 표현한 것 같은데



◀ 차의 곡선미를 보라. 정말 매력적이다. 휠 안으로 붉은 브레이크 파츠와 차의 도장도 선명히 보인다

PLAYSTATION2

▼ 드리프트 중 불꽃과 스모크가 발생한다







▲ 불꽃이 아름답게 표현되고 있다. 혹 미스 파이어링의 굉음과 머프러의 불꽃을 재현할 머신이 나올지도 모른다(R4 오프닝의 '블루 솔발로우'를 보라)

특수 효과

「R 4」에서 추적광 효과가 있었듯이 PS 2의 하드웨어 기능을 살린 특수 효과가 돋보인다. 타이어의 스퀴드 마크는 기본이고 포깅으로 표현되는 스모크나 파티클 시스템을 이용한 불꽃의 표현은 경이로울 정도이다. 이로서 상쾌한 드리프트의 쾌감이 더욱 시원하게 전해올 것이다.



배경

이모션 엔진의 묘사 성능으로 의해 좀더 멀리, 선명하고 사실적인 환경을 표현하는 것이 가능해졌다. 평면으로 표현된 나무라던가 갑자기 생겨나는 배경은 이제 생각하지 말라.

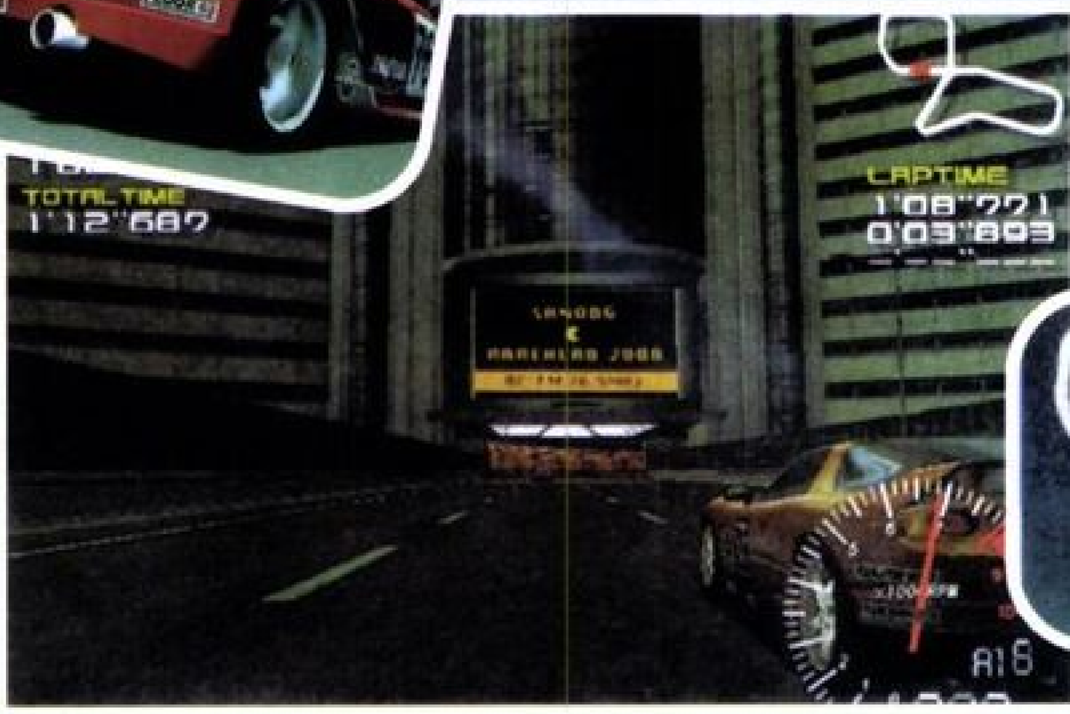


▲ 배경의 나무들이 희미하게 보인다. 매핑에 의한 원근감의 표현에 입을 다물 수가 없을 정도



▶ 빌딩숲을 멀리까지 잘 표현하고 있으며 포깅에 의한 환경 매핑도 훌륭하다. 도심의 새벽 고가도로가 확실히 느껴진다





◀ 터널 앞의 전광판도 건재

▼ 일단 분기는 보이지 않는다



코스

릿지 레이서의 재미 중의 하나는 시작 후에 터널을 빠져나오면 눈앞에 펼쳐지는 상쾌한 고갯길을 감상하는 것. 그러한 면에서 코스는 전통을 이어나간다고 볼 수 있다. 하지만 분기에 의한 코스의 변화는 아직 개발 중이므로 찾아볼 수 없다.



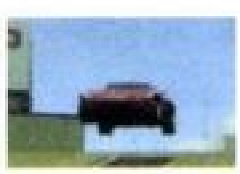


▲ 보기만 해도 시원스럽다

그외에는

「레이지 레이서」와 「R 4」에서 등장한 메이커의 개념은 아직 밝혀진 바 없다. 그리고 아직까지 라이벌 카는 등장하지 않았지만 한번에 16대가 레이스를 펼친다는 점이 놀라울 뿐이다.













전국의 갈가마귀들이여! 다시 일어나라!

아머드 코어 2



DC로 「프레임 글라이드」가 발매되었을 때, 레이븐들은 '이제 설 땅을 잃었나?'라고 절망했다. 그러나 「RAVENS NEST」는 우리를 배신하지 않았다. 여기 격렬한 AC들의 배틀이 다시금 펼쳐진다. 단! 이제 전장은 PS를 떠나 PS2로 옮겨졌다는 점이 다르다. 전국의 레이븐들은 돈이 좀 들겠지만 화면을 보면 돈 좀 들이고 싶을 걸? 신천지에 틀을 잡은 갈가마귀들의 둥지는 어떠한 모습인지 살펴보기로 하자.

제작사	프롬 소프트웨어
장르	대전 메카 시뮬레이션
발매일	2000년 여름 발매예정
발매가	미정

뻥치치마! 라고 해도 아닌 건 아니다. 게임은 이제까지와 마찬가지로 폴리곤으로 구성되어 있는데 그 퀄리티의 차원이 틀리다. 물론 배경화면도 당연히 풀 폴리곤으로 처리되어 있다. 백문이 불여일견! 직접 봐라!


◀ 날아가는 미사일과 회피운동을 전개하는 상대 AC, 그리고 배경의 헬리콥터까지 미려한 폴리곤으로 그려져 있다


▲ 그레네이드의 발사장면, 할 말이 없다

주인공 AC인가? 무장을 체크

아머드 코어 시리즈에서 그레네이드와 다탄두 미사일, 머신건에 일반 파츠를 장비했던 AC '에어스트'. 아머드 코어의 오프닝 무비에 등장했던 바로 그 기체를 말한다. 이번에 공개된 두 대의 AC중 회색기체의 무장과 거의 동일한데…. 어쨌든 그와 상대역인 붉은 기체의 무장에 대해 살펴보자.

그레네이드

전작과 동일하게 2족형 AC는 수그린 상태에서 쏘아야 하는 모양이다. 역시 강화인간이 존재하는가? 라는 의문도 가질 수가 있는데…. 발사되는 모양을 봐서는 빔 캐논 종류인 것 같기도 하다.

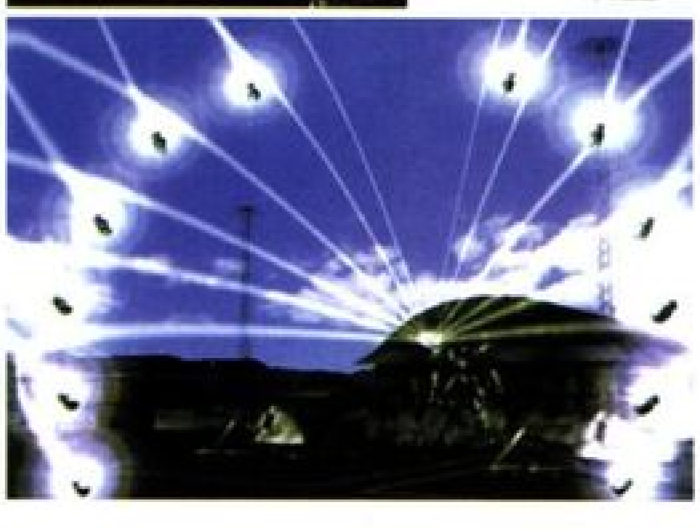

◀ 호쾌한 포격신

다탄두 미사일

전작에서는 오프닝 무비와 현실 사이의 괴리감이 너무도 큰 충격이었지만 이번에는 게임내의 발사 장면이 전작의 오프닝 무비 수준이다. 저런 박력있는 미사일이라면 한 번 맞아보고도 싶다(헉! 내가 무슨 말을…).


◀ 해치가 열리고

먹이를 향해 날아가는 미사일들 ▼



암 웨폰

붉은 AC의 모습도 멋진 자태를 자랑한다. 그런데 이 녀석의 팔을 보자. 보통 팔이라고 보기에는 너무도 힘든 형상을 하고 있다. 전작의 개틀링 건이나 플라즈마 캐논처럼 암 웨폰이 아닌가 싶은데…. 이 녀석의 총격신은 아직 공개되지 않았으므로 무슨 무기인지는 미정.



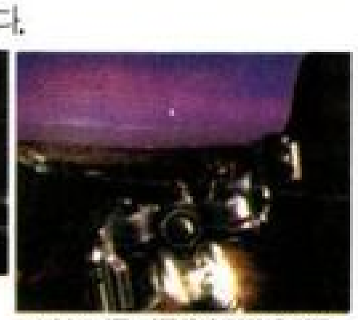


▲ 의외로 파일벙커(상대에게 찌르는 거대한 말뚝 비슷한 무기)일지도… 정확한 모습은 식별하기 힘들다

레이븐의 밥벌이, 미션

생계 유지를 위해, 더불어 자유를 위해 택한 직업이 레이븐 아닌가? 그러면 먹고 살 일이 있어야 할 것이 아닌가? 정확한 미션은 공개되지 않았지만 전작의 열차호위 임무를 본뜬 열차가 등장하는 미션의 사진이 공개되었다. 실제로 미션으로 채용될지는 모르지만 대략 이런 느낌이라는 것을 알려주고 있다.

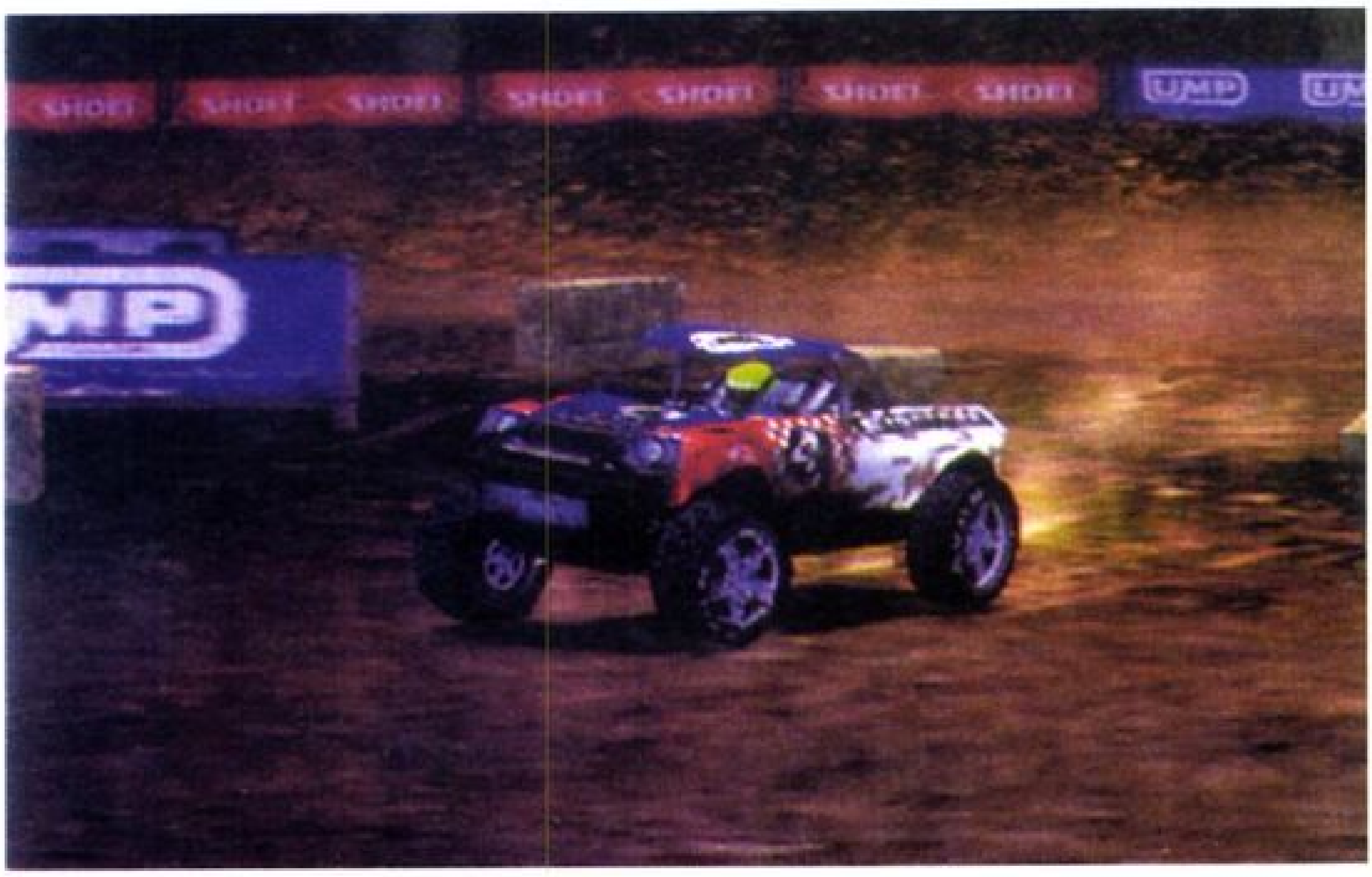

▲ 연기를 흩뿌리며 등장하는 열차의 모습. 어두운 배경과 어울려 웅장한 느낌을 준다


▲ 부스터를 가동하여 열차에 접근 중. 불꽃의 그래픽도 놓치지 말자

PLAYSTATION2

계산의 레이싱

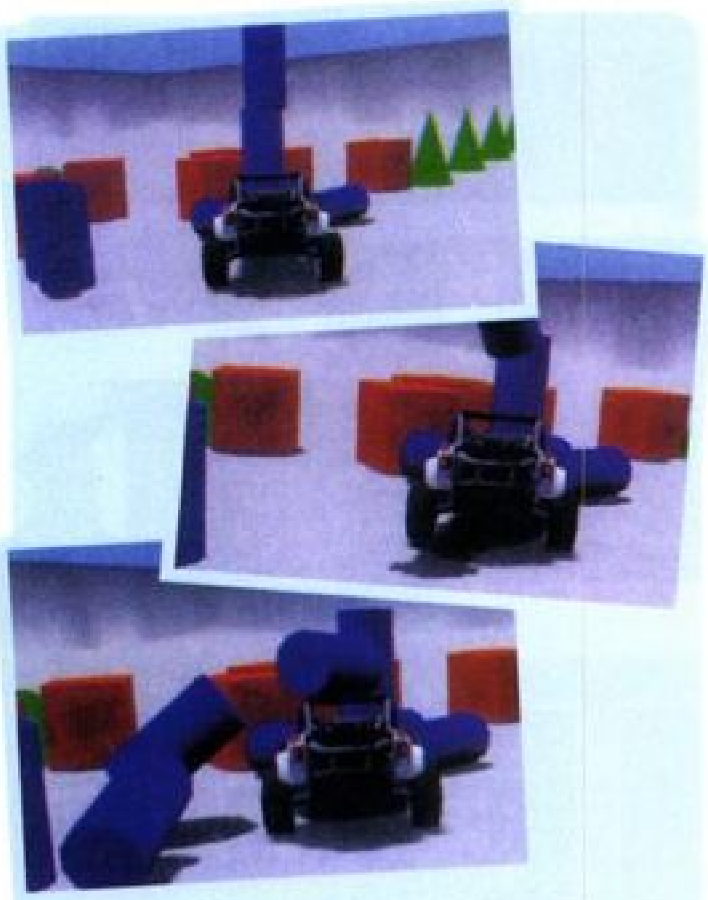
와일드 와일드 레이싱



이미지니어에서 발표한 게임도 오랜만이지만 흙먼지 자욱한 레이싱도 오랜만이다. PS 2용 소프트인 주제에 99년 겨울에 발매 예정이라는 점과 영국에서도 손을 댔다고 하는 황당하고 곤혹한 점이 많은 의혹의 소프트 「와일드 와일드 레이싱」. 게임 자체의 재미도 재미지만 기존의 레이싱과 다른 점이 있다고 하는데….

제작사	이미지니어
장 르	레이싱
발매일	겨울 예정
발매가	미정

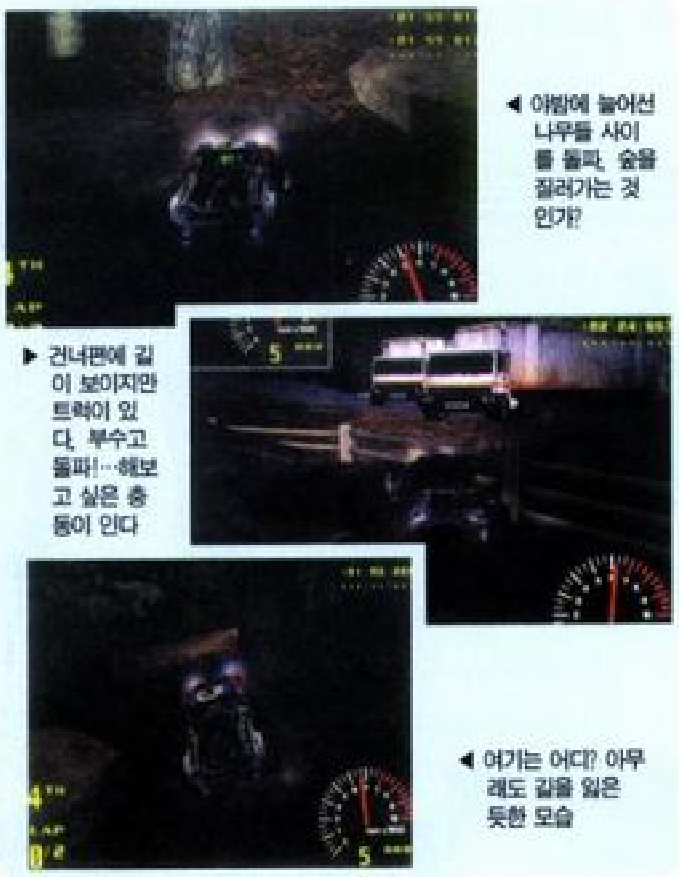
이 게임에 등장하는 자동차는 물론이고 방해물, 배경에 지나가는 풍경, 심지어는 연기나 흙먼지마저도 전부 엄밀한 계산에 의하여 현실세계의 물리법칙대로 움직인다고 하는 심오한 점이 있는 레이싱이 바로 와일드 와일드 레이싱. 나타나는 물체들에게 일정패턴이 정해진 것이 아니기 때문에 현실감의 극치라고 말한다면 그렇다고 할 수 있다. 간단히 말해 모든 것이 연산에 대한 결과로 움직이는 것이다.



▲ 테스트 화면에서 보여지는 실례. 기둥의 쓰러짐도 그렇지만 RPM 계측기를 보면 알 수 있듯이 자동차에도 확실히 반동이 전해져 온다

길이 없으면 만들어라

일반 도로가 아닌 여러 가지 코스를 지나가는 모습이 여기저기 눈에 띈다. 코스 자체가 정규 레이싱과는 조금 다른, 랠리 타입의 코스이므로 최단 코스만을 찾는 것도 자신의 즐거움? 크레이지 택시만큼의 자유도만 보여준다면 정말 수작으로 여겨질 것이다. 가드 레일을 부수고 돌진하는 액션을 기대해 본다.



◀ 야밤에 늘어선 나무들 사이를 돌파, 숲을 질러가는 것인가?

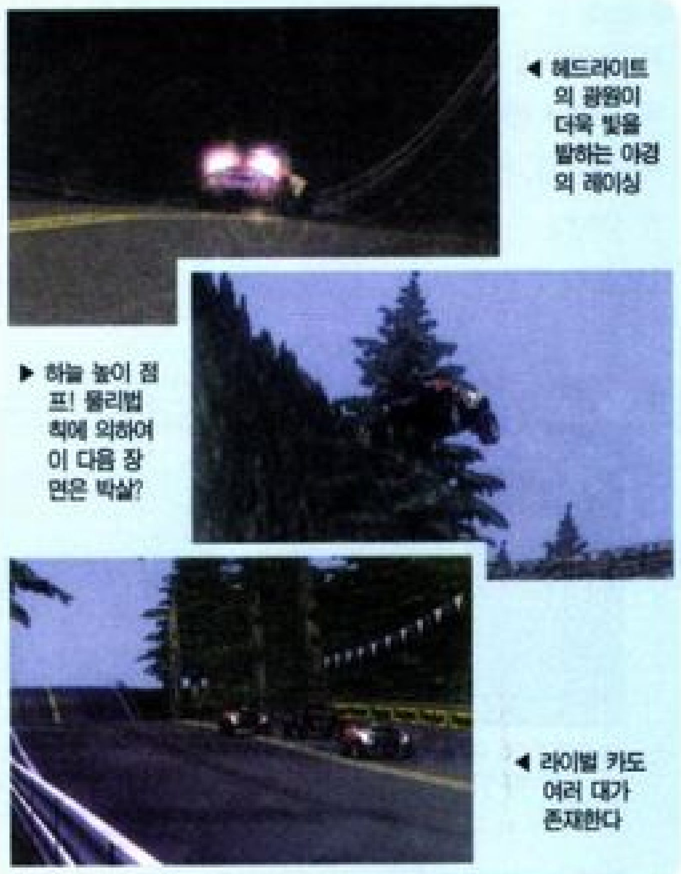
▶ 건너편에 길이 보이지만 트럭이 있다. 부수고 돌파!…해보고 싶은 충동이 인다

◀ 여기는 어디? 아무래도 길을 잃은 듯한 모습

그렇다고 엉망진창이고 싶은 마음은 없다

물론 일반적인 레이스 코스도 존재한다. TT(TIME TRIAL) 모드나 챔피언십 모드 등의 다양한 모드들이 존재하기 때문에 언제까지나 과격한 돌진만을 추구하는 것은 레이싱 게임의 도를 지나치는 것. 와일드한 액션에서 벗어나 속도를 추구하는 재미도 느끼지 않으면 오히려 진부해진다는 것을 알아야만 할 것이다.

와일드라는 이름에 어울리도록



◀ 헤드라이트의 광원이 더욱 빛을 발하는 야경의 레이싱

▶ 하늘 높이 점프! 물리법칙에 의하여 이 다음 장면은 박살?

◀ 라이벌 카도 여러 대가 존재한다

모든 것이 물리법칙에 인한 움직임이기 때문에 무게중심이 불안하면 당연히 물체는 구르기 마련이다. 따라서 자동차의 크래시 장면이 리얼하게 재현되는 것이 가능하다. 요즈음 레이싱 게임에서는 웬만하면 등장하지 않는 장면이기에 웬지 더욱 소중하게 느껴지는 연출이다.

먼지를 일으키며 굴러버리는 멋진 모습



플스 2의 능력을 살린 경이적인 RPG

이터널 링



'프롬 소프트웨어'에서 「아머드 코어 2」에 이어 또 다른 차세대 소프트웨어를 개발중이다. 하지만 그 장르는 우리의 예상을 깬 본격파 RPG가 될 예정이다. 반지를 이용한 모험이 주가 되는 「이터널 링」의 모습을 보며 플스 2에 대한 기대감을 느껴보도록 하라. 흠, 플스 2의 발매일이 기다려지는데.

제작사	프롬 소프트웨어
장 르	RPG
발매일	2000년 봄 예정
발매가	미정

차세대기의 성능을 최대한 살려 경이적인 그래픽을 보여주는 차세대 RPG「이터널 링」이 '프롬'에서 발매된다. 이터널 링의 무대가 되는 것은 마법의 힘과 거대한 용이 잠든 섬으로, 주인공은 왕의 명을 받아 '불귀의 섬'이라 불리는 이 섬을 조사하기 위해 찾아오는 것이다.

이 세계에는 이 세계만의 법이 있다

이 세계에는 반지를 끼고있는 것만으로도 마법을 발동시킬 수 있다. 주인공은 섬에 숨겨진 의문의 존재 '이터널 링'의 정체를 밝혀내기 위해 여러 가지 마법을 구사해 모험을 진행하게 된다. 지금까지 밝혀진 반지의 종류는 염(炎), 광(光), 수(水), 뇌(雷), 암(暗)의 5종류로 마법에 따른 화려한 연출도 종류별로 준비되어 있다.







▶ 속성이 부여된 반지들



이것이 플스 2의 능력이다

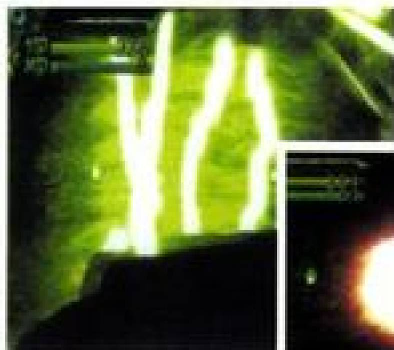


▲ 이것은 '3D CG'가 아닌 정진정명한 '리얼타임 CG'라는 것을 강조하고 싶다



▲ 집 앞에 서있는 여성은 조사대의 일원으로 전투에서 상처 입은 주인공의 상처를 회복해준다

당연한 말이겠지만 그래픽의 퀄리티는 이제껏 등장한 그 어떤 게임보다 월등히 높다. 이것이 플스 2의 능력인지 프롬 소프트웨어의 기술력 때문인지는 모르겠지만 모든 것이 3D 풀 화면으로 구성되어 있으며, 기후 변화에서부터 사물의 세세한 위치까지 모든 것이 게임에 응용된다고 한다.





▲ 이 화려한 연출! 바로 '플스 2'이기에 가능한 것이다

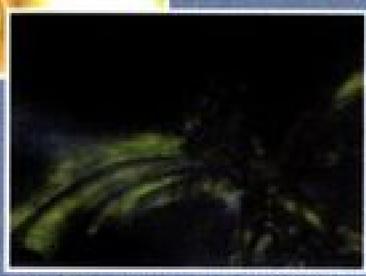




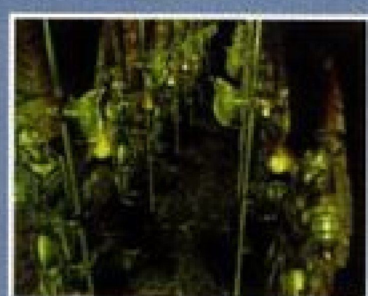


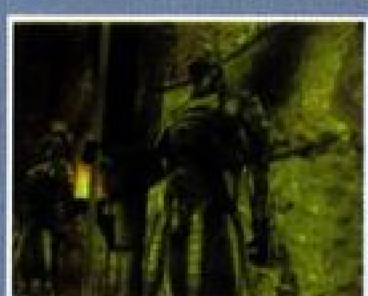
▲ 이 정도 퀄리티로 게임을 즐길 수 있는 세상이 이제 곧 도래한다





▲ 몬스터의 공격 시 연출도 한층 화려해졌다





▲이 석상들은 도대체 뭐지? 손에 들고있는 할버드가 위압감을 느끼게 하는데…

놀 · 랍 · 다

스트리트 파이터 EX 3



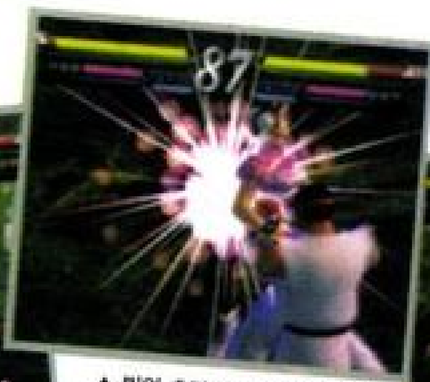
'플스 2'에 대응되는 스파 시리즈가 결정되었다. 타이틀은 시리즈 최신작인「스트리트 파이터 EX 3 (이하 스파 EX3)」. 스파 시리즈는 플스 2로 발매가 결정됨으로서 가장 많이, 가장 오래 우려먹는 최장수 시리즈로 이름을 떨치게 된 것이다. 앗, 중요한 건 그게 아니지. 정말 중요한 것을 보라. 이 화려한 연출과 뛰어난 퀄리티를 보면 정말 세상 많이 좋아졌다는 생각이 들것이다. 이 정도면 스파에 질린 유저의 흥미를 충분히 돋궈줄 수 있지 않을까? 자, 다시 한 번 스파의 세계로!

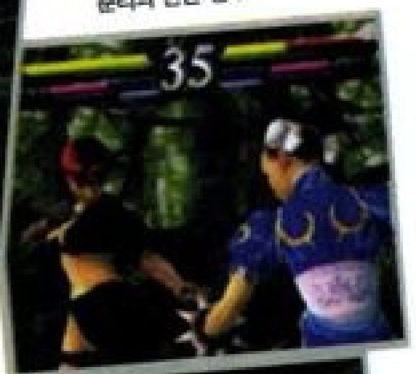
제작사	아리카/캡콤
장르	격투 액션
발매일	미정
발매가	미정

격투 액션게임의 선구자 스트리트 파이터는 첫 발매 후 정말 많은 시리즈를 만들어냈다. 그 중 3D 입체 화면으로 구성한 것이 바로 스파 EX 시리즈로서 시리즈가 시리즈를 낳은 케이스라고 할 수 있다. 그만큼 식상해 버린 유저들도 적지 않겠지만 인간의 기술이 어디까지 발전할 수 있는지 확인해 보는 것도 재미있을 듯. 일단 이 화려한 그래픽을 감상해 보라.


▲ 힘껏 기를 모아서


▼ 파동권!!


▲ 빛의 효과로 인한 박진감이 뛰어나다


▼ 히로인 대결인가? 사쿠라와 춘리의 한판 승부

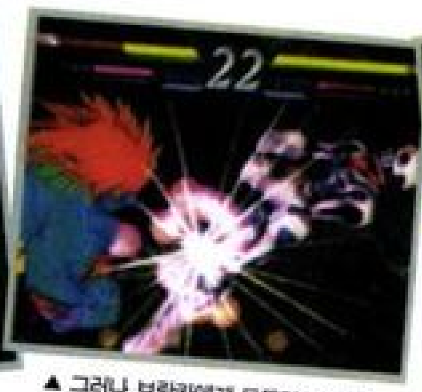
▼ 협동 이지 메의 극한. 발동시킨 후에 두들겨 패고, 도망친다








▲ 스컬로 매니아도 여전히 등장

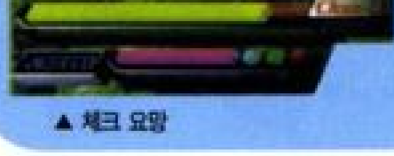

▲ 그러나 브랑카에게 두들겨 맞는군


▲ 압권! 4인 패싸움. 플스 2는 많은 캐릭터가 등장해도 안심

스파 EX 3는 이것이 틀리다

팀 배틀 채용

요즘 유행하고 있는 팀 배틀이 스파 EX 3에도 채용되어 있다. 상단에 있는 체력 게이지가 보이는가? 그 아래에는 CHANGE라는 문자가 나타나 있는 것도 알 수 있는데 과연 어떤 식으로 배틀을 해나갈 것인가? 단순한 교체뿐만 아니라 합동공격도 볼 수 있어 의문은 깊어만 가는데, 한번 예상해 본다면 아마도 1대 1의 배틀 중에 어떤 조건을 만족시키면 나와서 기술을 사용한 후 교체하거나 되돌아가는 게 아닌가 예상된다.


▲ 체크 요망

수많은 조작 캐릭터

화면을 살펴보면 상당히 많은 캐릭터가 준비되어 있음을 알 수가 있다. 숨겨진 캐릭터는 당연히 있을 듯. 과연 이번에 등장하게 될 행운의 캐릭터는 누구일까?



▶ 기본적으로 20칸이 준비되어있다. 과연 누구로 채워질 것인가?

PS 2의 스퀘어 첫 참가작품!

X - 파이어 (가칭)



PS 2로 등장하는 3D 액션 게임 「X-파이어」. 현재 FF시리즈를 비롯, 아무런 게임의 예고도 없는 스퀘어의 작품이라고 하니 불안을 금치 않을 수 없다. 사실상 게임자체는 E.A에서 맡긴 했지만 스퀘어의 메이커를 달고 나오는 게임이니 제대로 만들지 않으면 예전처럼 욕먹는 일이 많을 것이다. 그렇지 않은가? 장르가 장르이니 만큼 「사×버 오그」의 악몽을 떠올리지 않을 사람이 있을까? 차세대 기종도 좋지만 더 이상 메이커 이름을 더럽히는 게임은 아니었으면 한다.

제작사	E.A.스퀘어
장르	액션
발매일	미정
발매가	미정

일류 캐스팅에 삼류 캐릭터!?

게임의 배경은 2076년의 북미 대륙을 무대로 한다. 원인 불명의 운석낙하 때문에 일어난 사고를 해결하기 위해 4인의 특무대가 파견되었다. 플레이어는 이 특무대를 조작하여 사건을 해결해 나가는 것이 목적이다. 성우진에는 「건담 0083-스타 더스트 메모리」의 '케리 레즈너'를 연기했던 겐다 텟쇼, 「신세기 에반게리온」의 '소류 아스카 랑그레'의 목소리를 맡았던 미야무라 유코 등의 호화 출연진이 기용되었는데 한 가지 문제는 캐릭터 일러스트와 별로 매치가 안 된다는 것. 독자들에게도 그 평가의 기회를 주기 위해 4인의 특무대를 공개한다.

128비트의 두뇌를 믿자!

미션을 수행하는 4인 중에 플레이어가 조작 가능한 캐릭터는 오직 1인뿐. 나머지는 컴퓨터가 알아서 조작해 준다. 따라서 자신의 스타일에 맞는 캐릭터를 골라서 미션을 수행하는 것이 게임 진행상 수월하다. 그렇다고 자신이 조작하는 캐릭터를 람보로 만들 생각은 말라.



▲ 미션 도중에 간이 브리핑. 동료들 간의 회화가 중요한 열쇠가 될 듯

세상은 혼자 사는 것이 아니기 때문! 다른 캐릭터의 서포트 없이는 임무 달성의 길은 어렵다(…라는 것이 자꾸 「사×버 오그」를 떠올리게 한다. 불안).

존・그레이・코너즈 (애쉬)



많은 전장을 거치며 겪은 다수의 실전경험과 자연히 얻어진 화려한 경력을 지닌 엘리트 병사. 전장에서 살아온 만큼 여러 무기의 취급에 능숙하며 작전을 세우는 기술도 참모급 수준이다. 애쉬는 통칭일꺼나?

◀ 이 사람의 성우는 「미소녀전사 세라문」에서 '턱시도 가면'과 「기동전사 건담」에서 '아무로 레이'를 맡기도 했다

자드・거즐



특무대에 스카우트될 정도의 운동능력과 강인한 체력을 갖춘 거한(巨漢). '생긴 대로 논다'라는 말에 화답이라도 하듯 중화기 공격과 탱크조작 등에 능한 중화기병 스타일의 싸움을 즐긴다.

▶겐다 텟쇼는 케리 이외에도 롬멜, 슐렛거 로우, 테리 샌더즈 등 건담 시리즈에서는 거의 매번 출연하는 단골 손님의 목소리를 맡았다

메리다・에스티버스



원래의 보직은 의무병이었지만 타고난 총기 취급 센스를 인정받아 특무대로 배속된다. 여성이기는 하지만 중화기까지 다룰 수 있는 올 마이티 타입의 캐릭터(일 가능성이 높다).

▶ 도저히 여성 캐릭터 같지 않은 분위기

미아・스와슨



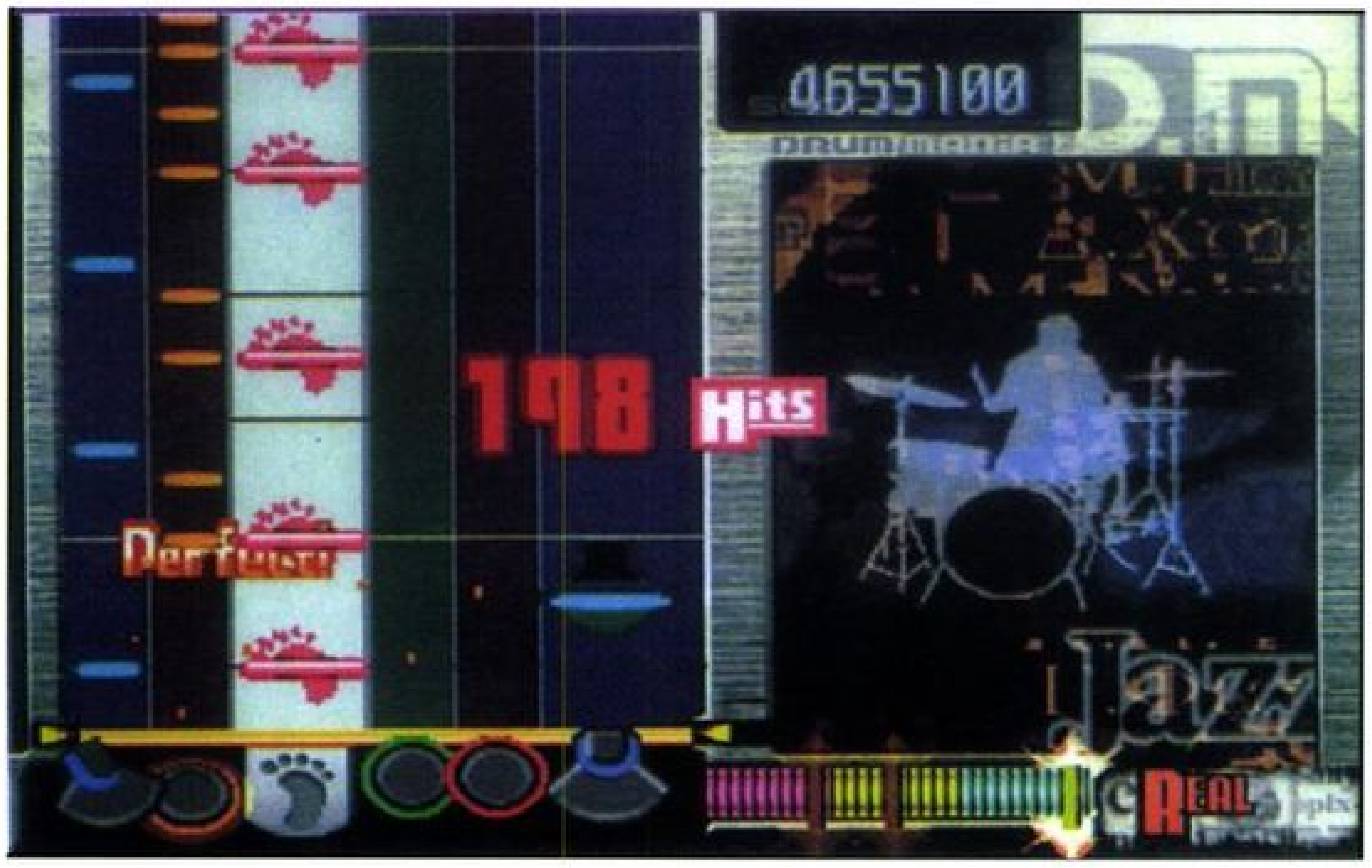
실전 경험이 없는 유일한 특무대원. 하지만 경험도 없이 특무대원이 된 것을 보면 그녀의 저격 실력은 그만큼 우수하다는 이야기가 된다. 뿐만 아니라 뛰어난 정보처리 능력까지 보이는 다재다능한 실력가. 그러나 경험이 없다는 점이 어느 정도로 게임에 영향을 미칠 지가 주목된다.

◀ 이쪽은 아무래도 게이 같다. 하지만 목소리는 아스카…(아스카 팬들이여 절망하라!)

PLAYSTATION2

내년까지 기다려야 되는 건가?

드럼매니아(가칭)



오오, 「드럼매니아」가 드디어 가정용으로 이식된다. 그러나 한가지 문제가 있다. 바로 플스 2로 제작 중이라는 점. 그렇다면 내년까지 기다리란 말이냐! 어째서 플스로 나오지 않는 건지 궁금해지는 게임인데. 그러나 한번 기다려보자. 그때도 드럼매니아가 아케이드에서 인기를 끌고있다면 오락실의 갤러리는…내가 된다. 앗, 참고로 말하자면 물론 플스 2는 내년 3월에 발매되는데다가 본 게임의 발매일은 아예 미정이니 쪼끔 기다려야 될걸. 후훗, 당신은 혹시 좌절 중?

제작사	코나미
장 르	음악게임
발매일	미정
발매가	미정

현재 아케이드에서 인기를 끌고있는 드럼 매니아가 플스 2로 개발 중이다. 좀 오래 기다려야 될 것 같지만 대작은 기다리는 시간이 길수록 즐겁다고 했던가? 그전에 일단 드럼매니아에 대한 전반적인 사항을 알아보도록 하는 것은 어떤가?
자, 정보 포착, 준비 완료!

▼ 집에서 DDR만 하려니 힘들었지? 그렇다면 드럼매니아를 기다리도록 해



아케이드와 가정용은 뭐가 다른가

아케이드용 드럼매니아를 즐기던 유저라면 플스로 이식된다는 소식에 기뻐하는 사람도 있겠지만 콧방귀를 뀌는 사람도 있을 것이다. 그도 그럴 것이 아케이드에서 지원됐던 5종류의 파트인 하이햇, 심벌, 스네어, 로우텀, 하이텀, 그리고 페달, 이들을 가정용으로 제대로 재현해 낼 수 없기 때문이리라. 하지만 과연 그럴까? 걱정은 금물이다. 코나미에서는 이런 우려들을 한번에 해소시킬 방안을 이미 마련해 놓았다. 바로 전용 컨트롤러의 제작. 우선 개발중인 이미지 사진을 보면 아케이드용과 손색이 없을 정도의 컨트롤러가 아닌가. 기다림의 끝은 즐거울 것이다.

전용 컨트롤러는 말밥(馬飯=당근=당연)인가



▲ 이런 느낌의 컨트롤러가 될 수도 있지만 확정된 건 아니니 변경될 소지도 다분하다. 페달부분을 보니 책상에라도 올려놓고 사용해야 할 듯

그리고 또 추가된다

지금까지 코나미에서 제작, 이식한 음악게임을 보면 150%이상의 초월 이식을 한 것을 알 수 있다. 물론 드럼매니아도 예외는 아니다. 아케이드의 음악을 자유롭게 즐길 수 있는 프리 모드와 연습을 할 수 있는 트레이닝 모드를 준비했다고 한다. 물론 그밖에도 다른 모드가 준비되어 있을 가능성도 크다. 역시 코·나·미.



▲ 아케이드로는 프랙티스 모드, 노멀 모드, 리얼 모드 등 3가지 밖에 없지만 가정용은 뭔가가 틀릴껄?

덤으로 한마디만 더

코나미에 따르면 현재의 개발도는 25%정도라고 한다. 그리고 드럼매니아는 음악 게임이므로 음악으로 차세대 기종인 PS 2의 능력을 보여줄 것이라고 하는데 뛰어난 음악성과 군더더기 없는 음질이 기대된다. 또 한가지 신경 쓰이는 것이라면 「기타 프릭스」와의 연동인데 이에 대한 사항은 아직 미정이라고 한다. 그래도 혹시나 실현이 된다면 가족 밴드, 친구밴드, 연인 밴드를 조직할 수 있을지도 모른다.





▲ 초심자들을 위한 아이즈 오브 키즈



▶ 명성을 떨치고 싶다면 단연 이 곡 '와자(이자자자자!)'을 추천한다. 어리버리한 실력을 가지고 도전하는 그대에게 충고 한마디, 미리 출구를 확인해 두도록

플스2의 서드파티와 제작중인 작품들

플레이스테이션 2는 이들에 의해 이루어진다

드디어 그 모습을 드러낸 「플레이스테이션 2(이하 플스 2)」. 플스 2는 이제까지 난무하는 여러 예상들을 뒤엎고 소니에서 처음 발표한 사양과 다른 점이 거의 없었는데, 내년 3월, 플스 2의 발매로 다시 비디오게임시장에 벌어질 뜨거운 열전을 기대해 보자. 여기서는 소니의 차세대 PS2 서드파티와 그들의 준비작을 총 망라해서 공개한다.

서드파티 참가에 무척 관대한 소니. 그들은 차세대기종에서도 마찬가지였다. 현재까지 밝혀진 서드파티는 총 89사. 실로 놀라울 정도로 많은 숫자가 아닐 수 없다. 그러나 좋아하기만 할 문제는 아니다. 당신은 과연 이 모든 회사가 제대로 플스2의 능력을 발휘할 수 있으리라고 생각하는가?

Playstation 2

서드파티 리스트

주식회사 강담사	주식회사 아스트롤	비디오시스템 주식회사	'던 주식회사
가가 커뮤니케이션즈 주식회사	아스믹 · 에이스 엔터테인먼트 주식회사	주식회사 뷔알 · 원	주식회사 춘 소프트
주식회사 겐키	주식회사 아테나	주식회사 석세스	주식회사 캡콤
가가테크 주식회사	주식회사 아틀라스	사미 주식회사	코에이 주식회사
주식회사 거스트	알제 주식회사	선전자 주식회사	코나미 주식회사
주식회사 각천서점	이미지니어 주식회사	주식회사 선라이즈 인터렉티브	주식회사 컴파일
주식회사 남코	주식회사 윙키소프트	주식회사 상영사	타이터스 저팬 주식회사
주식회사 더즈	주식회사 우피캠프	주식회사 소학관 프로덕션	주식회사 타이토
주식회사 덕간서점	주식회사 웹 시스템	주식회사 스퀘어	주식회사 타카라
주식회사 동	주식회사 엑싱	주식회사 스타피쉬	주식회사 티 앤드 이 소프트
데이터이스트 주식회사	주식회사 엑제코 · 데베롭먼트	주식회사 스파이크	주식회사 티 와이 오
주식회사 리버힐 소프트	주식회사 SNK	주식회사 세타	테크모 주식회사
주식회사 로커스	주식회사 에스코트	소니 뮤직 엔터테인먼트 주식회사	주식회사 토미
주식회사 마이니치 커뮤니케이션즈	주식회사 에닉스	아크 시스템 웍스 주식회사	톤킨하우스
마호우 주식회사	엠 · 티 · 오 주식회사	주식회사 아트딩크	파이오니아LDC 주식회사
미츠이 물산 주식회사	일렉트로닉 아츠 스퀘어 주식회사	아이디어 팩토리 주식회사	주식회사 프롬 소프트웨어
주식회사 미디어 팩토리	주식회사 엔터테인먼트 · 소프트웨어 · 퍼블리싱	아이도스 · 인터랙티브 주식회사	유한회사 하트비트
주식회사 미디어 웍스	오픈북9003 주식회사	주식회사 아이포	주식회사 허드슨
주식회사 박보당	유 비 아이 소프트 주식회사	아이렘 소프트웨어 엔지니어링 주식회사	주식회사 한즈 온 엔터테인먼트
주식회사 반다이	주식회사 유기 엔터프라이즈	주식회사 어클레임 저팬	주식회사 후지미
주식회사 반프레스토	주식회사 일본 소프트웨어	주식회사 아스키	주식회사 헥트
주식회사 비피에이스	주식회사 일본 시스템	주식회사 아스크	
주식회사 빅터 인터렉티브 소프트웨어	주식회사 자레코		

※ 이 리스트는 일본 현지의 서드파티입니다.



물론 모든 곳에서 게임을 발표한 것은 아니다. 게임 화면이 공개된 게임의 수는 모두 45개의 타이틀이었다. 아직 개발 중인 탓인지 가칭이라고 붙어있는 것이 많이 보이는데, 아직까지는 눈길을 끌만한 게임은 그다지 없지만 PS2 시장이 활성화되면 여러 대작들이 쏟아져 나올 것이다. 일단은 본지에서 소개된 7개의 게임을 제외한 나머지 게임을 총 공개한다.

PS2로 발매되는 게임리스트

A열차로 가자
아트딩크/ 시뮬레이션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 시뮬레이션 게임 「A열차」의 최신작

아메리칸 · 아케이드
어스트롤/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 미국의 핀볼을 리얼하게 재현한 소프트

상해 5(가칭)
선소프트/ 퍼즐/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 퍼즐게임 상해의 최신작이 PS2로 등장

전차로 GO! 시리즈(가칭)
타이토/ 시뮬레이션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 타이토의 철도 시뮬레이션의 최신작이 등장

스카이 서퍼(가칭)
아이디어 팩토리/ 스포츠/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲공중에서 구사하는 서퍼를 모티브로 한 가공(架空)의 게임

Fly High(가칭)
거스트/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 근 미래의 머신으로 스피드를 겨루는 머신

스트리트 마작 트랜스 머신 2(가칭)
선소프트/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



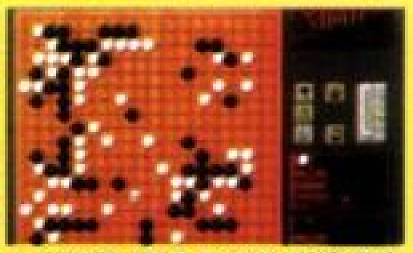
▲ 3D 폴리곤 캐릭터와의 마작 대결 게임…인가?

초로Q HG (가칭)
타카라/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲금년으로 20주년인 초로Q시리즈의 최신작

AI 바둑 2001(가칭)
아이포/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



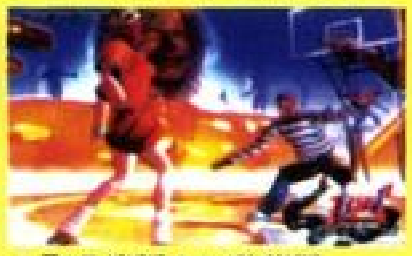
▲ 컴퓨터를 상대로 본격적인 바둑을 즐길 수 있는 소프트

오니무샤(가칭)
캡콤/ 어드벤처/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 플스로 발표된 오니무샤가 플스2로 옮겼다

1 on 1 거븐먼트
조단/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 플스로 발매된 1 on 1의 최신작

레이크 마스터즈 EX(가칭)
더즈/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 본격적인 낚시를 즐길 수 있는 게임이 등장

AI 장기 2001(가칭)
아이포/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 일본 장기를 즐길 수 있다. 여러 가지 세밀한 설정도 가능

결전
코에이/ 시뮬레이션/ 겨울예정/ 가격 미정



▲ 코에이의 전국시대를 배경으로 한 게임이 PS2로 등장

디 바운서(가칭)
스퀘어/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



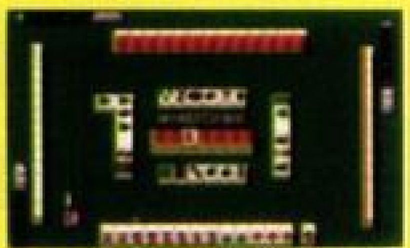
▲ 일본 스퀘어의 PS 2 발매 1탄은 바로 이 게임

UNiSON(가칭)
테크모/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



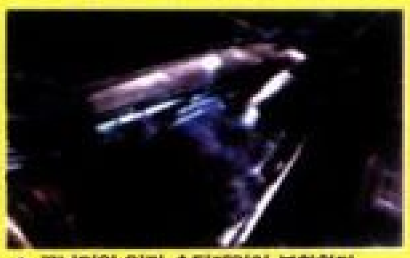
▲ 이 화면에서 보건데 가수에 초점을 맞춘 게임인가?

AI 마작 2001(가칭)
아이포/ ETC/발매일 미정/ 가격 미정



▲ 컴퓨터 캐릭터를 상대로 4인이 마작을 즐길 수 있다

그라디우스 3 & 4 부활의 신화(가칭)
코나미/ 슈팅/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 코나미의 인기 슈팅게임이 부활한다

L'Arc~en~Ciel(타이틀 미정)
소니뮤직엔터테인먼트/ 음악게임/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 대인기의 락 그룹 라크의 소프트도 등장

그래프러 송곳니(가칭)
토미/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 일본 소년 챔피온에서 연재중인 인기 격투만화의 등장

당구 빌리어드 마스터 2(가칭)
아스크/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 미려한 그래픽을 자랑하는 정통파 당구의 등장

실황 월드축구 2000(가칭)
코나미/ 스포츠/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 코나미의 실황축구 시리즈의 최신작. 이번에도 실명으로 등장할 것인가?

로드스타 트로피 2000
타이터스재팬/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 미려한 그래픽의 자동차들이 등장하여 스피드를 겨루는 게임

철권 태그 토너먼트(가칭)
남코/ 대전액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 현재 아케이드에서 가동중인 「철권」시리즈의 최신작

PS2로 발매되는 게임리스트

F-1(가칭)

비디오 시스템/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 리얼한 F-1을 모티브로 한 레이싱 게임

매지컬 스포츠 Pro Golfer(가칭)

마호우/ 스포츠/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 본격적인 골프를 즐길 수 있는 게임의 등장

그랜트리스모 2000(가칭)

SCEI/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 대 히트, 초 리얼 레이싱 게임의 최신작

판타비젼(가칭)

SCEI/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ PS2만이 가능한 아름다운 빛과 색채를 맛볼 수 있다

매지컬 스포츠 CHACH BASS CLUB(가칭)

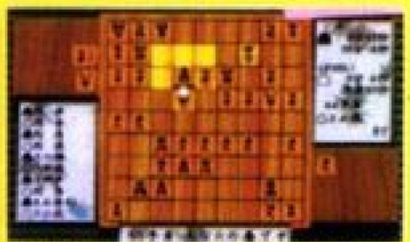
마호우/ 스포츠/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 마호우의 스포츠 시리즈, 이것은 낚시게임이다

모리다 장기

유키엔터프라이즈/ ETC/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 모리다 카즈아로가 직접 감수한 장기게임의 등장

스플래쉬 다이브(가칭)

SCEI/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 마치 사진과 같은 영상에서 우아한 바다를 산보할 수 있는 게임

나와 마왕(가칭)

SCEI/ RPG/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 만화와 같은 코믹한 캐릭터가 등장하는 RPG

매지컬 스포츠 갑자원 2000(가칭)

마호우/ 스포츠/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 고교야구인 갑자원을 주제로 한 야구 게임의 최신작

I · Q 리믹스(가칭)

SCEI/ 퍼즐/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 플스에서 대 히트한 I · Q의 최신작

다크 클라우드(가칭)

SCEI/ RPG/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 자신의 생각대로 세계의 지도를 만드는 3D RPG

포포로크로이스 이야기 3(가칭)

SCEI/ RPG/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ SCEI의 인기 RPG 「포포로」시리즈의 최신작

전선(가칭)

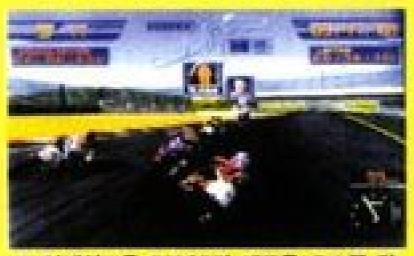
SCEI/ 액션/ 발매일 미정/ 가격 미정



▲ 마을에 있는 흔해빠진 전선이 주역!?

500GP(가칭)

남코/ 레이싱/ 발매일 미정/ 가격 미정

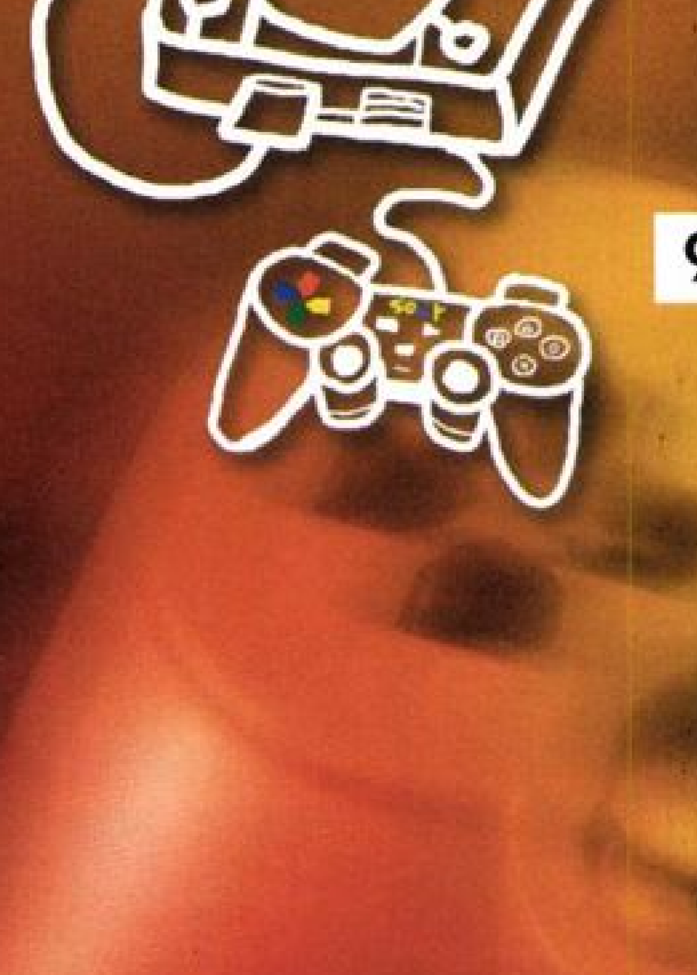


▲ 아케이드용 500GP가 새로운 요소를 담고 등장

게임화면이 공개되지 않은 게임들

제작사	타이틀	장르
아스키	패닉서핑(가칭)	스포츠
	꽃과 태양과 비와(가칭)	어드벤처
아스믹 · 에이스 엔터테인먼트	사이드와인더 MAX	슈팅
아테나	프로마작 極 NEXT(가칭)	ETC
뷔얼 · 원	3D 리얼드라이브(가칭)	시뮬레이션
웹시스템	新 쿨보더즈(가칭)	액션
엑싱	파이팅 일류전 K-1 그랑프리(가칭)	레이싱
엑제코 · 데베롭먼트	고갯길의 배틀(가칭)	레이싱
에닉스	BBD2000(가칭)	시뮬레이션
	파이팅 QTs(가칭)	불명
	에키조치카(가칭)	액션RPG
	스타오션 3(가칭)	RPG
	소넷트(가칭)	불명
	버스트 어 무브 3(가칭)	음악게임
엠 · 티 · 오	튜닝 카레이스 게임(가칭)	레이싱
가가테크	산만 면허 개전(가칭)	ETC
캡콤	바이오하자드 시리즈	액션 어드벤처
겐키	옥건이야기 2(가칭)	RPG
코에이	젤드너실트 2	시뮬레이션 RPG
	진 · 삼국무쌍	액션
	마작대회 3	ETC
코나미	실황 파워풀 프로야구 7(가칭)	스포츠
	마작하자구 2	ETC
선라이즈인터렉티브	기갑세기 G브레이커	시뮬레이션
스파이크	WRC(가칭)	레이싱
세타	퍼펙트골프 3	스포츠
	마작가족2(가칭)	ETC
소니 뮤직 엔터테인먼트	입체닌자활극 천주 2(가칭)	액션
타이터스 저팬	로보캅	액션
티 앤드 이 소프트	3D골프(가칭)	스포츠
테크모	쿠나이(가칭)	액션
허드슨	블러디로어 3(가칭)	대전액션
	봄버맨 2001(가칭)	액션
반다이	기동전사 건담(가칭)	액션
빅터 인터렉티브 소프트웨어	파일럿이 되자	시뮬레이션
후지미	폭류 2(가칭)	스포츠
마이니치 커뮤니케이션즈	동대장기 사간비차도장(가칭)	ETC
리버힐 소프트	월드 · 네버랜드(가칭)	시뮬레이션
로커스	FX · 파일럿	슈팅
동	소울 서핑	액션

플스 2 공개! 그럼… 플스는?



[신상민 기자]

9월 13일, 드디어 플스 2가 공개되었다. 발매일은 3월 4일. 그럼 이제까지 게임기의 제왕자리에 올라있던(판매대수 상으로) 플스는 어떻게 되는 걸까? 물론 플스 2에게 자리를 내 주어야 함은 불 보듯 뻔한 일이 아닐까?
요즘 들어 유난히 플스용 게임들이 쏟아져 나오는 것을 느끼고 있을 것이다. 왜 그런 사태가 벌어지고 있다고 생각하는가? 사실 조금만 생각해보면 당연할 수밖에 없다. 플스 2의 성능으로 봐서는 게임개발에 상당한 수준의 기술력을 필요로 한다. 물론 메이저급의 제작사라면 문제없겠지만 이제서야 플스용 게임 개발에 필요한 기술을 습득한 소규모 제작사들은 어떻게 할까?

플스 2가 발매되어도 한동안은 플스 유저가 많겠지만 플스 2 유저에 의해 잠식되어버릴 것은 분명한 일. 따라서 제작사들은 '플스 2의 발매 전에 팔아먹자(?)는' 심산인 것이다. 이에 따라 최근 발매게임 수와 할 만한 게임들의 수를 비례해보면 터무니없이 적은 양의 대작만이 눈에 보인다. 그나마 대작이라고 불릴만한 게임마저도 예상보다도 낮은 퀄리티를 보여줘 상당히 씁쓸한 맛을 남긴다. 이제 진정한 대작은 얼마 남아있지 않다. '지금부터는 우려먹기로 힘(돈)을 비축한 다음 플스 2에서 대작을 터트려 보자'는 몇몇 메이저급 제작사들의 만행도 상당히 눈에 거슬리는데, CD롬 게임기가 등장하면서부터(소니때 부터인가?) 게임계가 너무 상업성으로 치우치지 않았는가 하는 생각을 하게된다. 예전의 소박했던 게임계가 그리운 것은… 비단 본인 뿐만은 아닐 것이다.

현재는 시각적 시대!!

레전드 오브 드래군



「아크 더 래드」, 「와일드 암즈」, 「포포로 크로이스 이야기」…. 소니에서 만들어 낸 남부럽지 않은 RPG게임들이다. 하지만 앞에 열거한 게임들은 모두 다른 게임을 위한 시험작일 뿐이었다는 말인가? 드디어 소니가 일을 저지르고 말았다. 3년을 들여서 제작했다는 소니의 초 대작 RPG, 「레전드 오드 드래군」이 바로 그것 (스타의 그것이 아냐!!).

제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	겨울예정
발매가	미정

호평인지 악평인지 모르겠지만 '비디오CD'라는 호칭을 얻은 「FF 8」. 현존하는 RPG 중에서는 대적할 만한 CG가 없을 정도의 퀄리티를 자랑하는 이 소프트에 드디어 상대가 될만한 게임이 나왔다. 다른 말은 필요 없다. 일단 화면을 봐주기 바란다.



▲드래곤? 메카? 정체불명의 기체가 화려한 공중전을 펼친다



▲석양의 연출이 매우 뛰어남. 과연 이것은 게임화면일까? 무비일까?

학살에서 태어난 이야기의 서막

게임의 배경이 되는 곳은 '데스펠트계(界)'라는 시공간. 이곳에 떠있는 대륙 '엔디니스'에는 108개나 되는 종족들이 공존하고 있었으며 그들의 역사는 전쟁의 역사였다. 눈을 감았다 뜨면 항상 벌어지는 전쟁. 피가 피를 부르고 피로 피를 씻는 이 전쟁에서 처음에 승리한 것은 등에 날개가 달린 '유익인'들이었다. 하지만 그들의 통치 역시 오래가지 않았다. 그들에게 노예 취급을 당하던 인간(人間)족이 반란을 일으킨 것. 다시 전쟁의 세월이 흐르고 여기에서 유익인은 패배하고 만다. 그리고 이 전쟁은 후대에 '드래곤 전역(戰役)'이라 불리운다. 그리고 1만년 후, 양친을 잃은 한 청년이 복수를 위하여 여행에 나선다. 그리고 「레전드 오브 드래군」의 이야기가 시작된다.









게임 중에 흐르는 무비는
총 30분이 넘어는다고 하니
기대가 되지 않을 수 없다

PLAYSTATION

이들이 레전드 오브 드래군의 세계를 만들어 간다



다트

이야기의 주인공. 양친을 살해한'검은 마물'을 쫓아 고향 세레스 마을을 등지고 모험을 떠난다. 여느 주인공들과 마찬가지로 정의감이 강한 남자이다. 이름과는 달리 다트는 쓰지 않고 검을 사용한다. 의외로 짜증스럽게 생겨 유저들의 외면을 받을 듯.

세나

히로인인 세나는 세레스 촌장의 딸로 다트와는 소꿉친구이기도 하다. 보는 바와 같이 수렵용 활을 무기로 사용하며 상냥한 성격이지만 강한 의지도 겸비하고 있다. 생긴 것이 키☆아와 쩌끔 닮은 것이 기분 나쁘다.

로제

무엇하나 제대로 공개된 것이 없는 여성 로제. 주인공들을 위기에서 구출. 동료가 된다는 것만이 알려져 우리를 안타깝게 하는데. 나머지는 게임에서 직접 확인할 수밖에….

후드의 남자

로제보다도 공개된 것이 없는 인물로 이름도'후드의 남자'라고 밖에 밝혀지지 않았다. 분위기 상 초반부터 중반까지 일행을 방해하는 적 캐릭터일 것 같은데…과연 실체는?

특별한 세계관의 특별한 녀석들

판타지 세계에는 무한한 상상력이 그대로 반영될 수 있다는 것이 최대의 장점이라 할 수 있다. 레전드 오브 드래군의 세계도 뭔가 특별한 것들이 잔뜩 있는 모양인데…. 어찌 보면 신비하고 어찌 보면 그로테스크한 탈 것들도 기다리고 있다. 독자들에게는 어떻게 보이는가?



▲ 상단에 조그맣게 '헤비 워리어' 라고 적혀있다. 설마 플레이어가 선택할 수 있는 클래스…라는 것은 아니겠지?



▲ 승용의 몬스터처럼 보이는 동물. 군용으로만 존재하는 듯



▶ 이쪽은 말. 안장을 씌운 것인지 원래 철갑(鐵甲殼)인지는 알 길이 없다

정통파? 그렇지 않으면 새로운 시도?

요즈음 RPG들은 하도 요상한 시도를 하는 것들이 많아서 이 작품은 과연 어떤 해괴한 시스템을 채용할지 궁금하지 않을 수 없다. 아직은 이렇다 할만한 특이점은 발견되지 않고 있지만 액션성이 있는 퍼즐이 존재하리라는 것이 예상되기도 한다. 어떤 모습으로 나타날 지는 앞으로의 즐거움으로 남겨두자.



▲ 이것이 던전 화면의 모습. 딱히 수상한 점은 보이지 않지만…



▲ 녹색의 발판 위에서 '!' 마크가? 일종의 퍼즐 상의 연출이거나 그렇지 않으면 「와○드 암○」의 엔카운터 마크일수도…



▲ 이것이 정녕 플스의 그래픽이란 말인가?



▶ 던전의 화려함도 충분히 만족할 정도



◀ 요즈음 추세이니 만큼 당연히 대사는 지원되겠지?

노려라!! 100만개

듀프리즘



10월 14일로 발매일이 잡힌 「듀프리즘」. 얼마 전 입수된 체험판을 보면 기존 스퀘어 게임에 비해 월등히 파워업한 모습을 보여주고 있다. 특히 플스용 게임이라고 믿기 어려운 해상도와 부드러운 움직임은 역시 스퀘어라는 생각이 들게 하지만 스퀘어에서 최근 발매된 몇몇 게임을 보면 겉과 속이 현저히 다름으로서 뭔가 허전한 느낌을 주기도 했다. 과연 이번에는 제대로 된 밀리언셀러가 터질 것인가?

제작사	스퀘어
장르	액션 RPG
발매일	10월 14일
발매가	미정

어떤 주문도 이루어 준다는 매직아이템 '듀프리즘'을 둘러싼 대모험을 그린 듀프리즘. 이번 호에서는 마지막으로 '루'와 '민트'의 앞길을 막는 3인의 악역 캐릭터와 초반의 스토리를 공개해 본다.

악역이지만 이름은 있다!





◀▼ 클레어의 모습을 쫓아 교회로 들어간 루. 하지만 그것은 사이코 마스터가 꾸민 함정이었다





사이코 마스터는 루를 공중에 띄워 벽에다 던져 버리는데, 그의 숨겨진 힘은 염력인가 ▶

사이코 마스터



돌 마스터의 충실한 부관. 예의바르고 조용한 성격이지만, 아무리 비정한 임무라 해도 확실히 수행하는 냉정한 면도 지니고 있다. 그의 숨겨진 능력은 너무 강대해서 평소에는 능력의 반을 봉인하고 있는데도 불구하고 한번에 마을의 반 이상을 순식간에 파괴할 정도의 힘을 가지고 있다. 모드 마스터와 트랩 마스터를 이끌고 리더로서 행동하고 있다.

모드 마스터





돌 마스터의 심복. 화려한 의상을 입고 다니는 여성으로서 변신능력을 가지고 있다. 위장작전이나 양동작전에 강하며 상대에게 정신적인 타격을 준 다음 일격을 가하는 것이 특기. 돌 마스터에 대해 단순한 충성심이상의 마음을 품고 있다.



◀ 특기인 변신능력을 사용하여 동생 마야로 변신한 모드 마스터

돌 마스터를 생각하는 모드 마스터의 마음은… 사랑인가? ▶



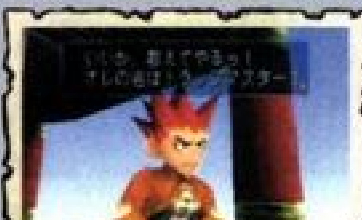




◀ 듀프리즘을 둘러싸고 돌 마스터와 대립하는 민트에게 방해하지 말라고 경고하는 모드 마스터

◀ 하지만 민트가 철천지 원수인 마야를 못 알아볼 리 없다. 민트에게 자신의 특기인 변신능력이 간파 당하자 좌절하는 모드 마스터

트랩 마스터



흉폭, 난폭, 조폭의 3박자를 두루 갖추고 있는 몸싸움 전문가로서 돌 마스터의 부하. 별명이 '걸어다니는 화약고'일 정도이다. 말투는 상당히 거칠지만 돌 마스터에게는 절대적으로 복종하고 모드 마스터와 사이코 마스터를 형제같이 생각하고 있다.



▲ 루와 민트 앞에 모습을 드러낸 트랩 마스터. 프라이드가 높은데다 성격까지 급해서 금방 열을 내며 공격해온다



▲ 한번 정하면 반드시 그대로 행하는 모드 마스터. 남자다운 건지, 그냥 단순한 바보인지…?



PLAYSTATION

PLAYSTATION

돌 마스터, 그가 노리는 것은?

돌 마스터는 국왕의 궁정마술사로 차기 왕녀 마야를 모시고 있다. 하지만 그 실체는 자신의 야망을 이루기 위해 듀프리즘을 노리는 악당이다. 돌 마스터는 마야의 신뢰를 얻으며 한편으로는 사악한 계획을 진행시키고 있다. 또한 루에게 접근해 그의 숨겨진 변신능력을 불러내려고 하고 있다.

수상한 제안



▲ 바렌의 봉인을 풀라고 마야를 설득하고 있는 돌 마스터. 과연 돌 마스터의 진정한 목적은?



▲ '유산'의 관리 방법에 대해 두 사람의 의견이 대립상태로 끝나버린다. 돌 마스터는 강행수단을 취해야 한다며 제 3자의 존재를 밝히는데… 그는 도대체 누구일까?

또 한편에서는…



▲ '클레어'는 루의 친어머니와 같았던 소중한 존재. 과연 그런 클레어와 돌 마스터가 아는 사이였단 말인가…?



▲ 클레어의 죽음이 루를 분노케 한다



▲ 이윽고 루의 분노는 극에 달하고… 그 순간 루의 몸에서 굉장한 빛이!! 이것이 돌 마스터가 원하던 힘인가?

프리마돌과 함께 유적으로…

모험의 상자에서 의문의 인형 '프리마돌'을 발견해서 기동시킨 루. 루는 민트를 남기고 유랑의 검사 '로드'와 프리마돌을 이끌고 호수의 유적으로 향한다. 왜냐하면 프리마돌은 '유산'을 손에 넣기 위한 열쇠이기 때문이다. 혼자 남겨진 민트도 '유산'을 찾아 트레저 헌터인 벨 일당과 함께 두 사람의 뒤를 쫓는다.



▲ '"유산"이 잠든 장소에 도착한 프리마돌은 자신의 역할을 본능적으로 생각해 낸다





▲ 프리마돌은 봉인을 풀기 위한 주문을 외우기 시작했다

▲ 주문을 알리 없는 루가 다음 주문을 외우자 프리마돌은 놀라는데…



▲ 드디어 봉인이 풀리고…, 그때 어디선가 들려오는 목소리의 주인공은!

유산을 둘러싼 전투

루는 봉인을 지키려하는 마야에게 도전한다. 하지만 마야의 능력은 상상이상으로 높아, 루는 궁지에 몰리는데, 결국 프리마돌은 돌 마스터에게 넘어가 버린다. 봉인을 풀기 위한 유일한 열쇠가 하필이면 가장 위험한 인물에게 넘어가 버렸다.



▲ 돌 마스터와 함께 등장한 마야왕녀, 싸움은 피할 수 없는 건가…





목숨을 버릴 각오로 싸우고 있는 루, 하지만 그 틈에 프리마돌이 납치되어 버린다 ▶

마야와의 싸움이 끝난 후

싸움에서 상처입은 루를 도와 민트는 '호수의 유적'을 탈출한다. 봉인해제를 저지한 마야와 돌 마스터는 다음 침입자를 대비해 유적을 봉쇄해버린다. 이제 두 번 다시 유산을 손에 넣을 수 없게 되어버린 건가…?



▲ 싸움에는 참가하지 않았던 민트가 갑작스런 행동으로 상황은 재빨리 전개된다…



▲ 호수의 유적을 봉인해 버리는 마야

각오해, 이번엔 정말로 쏜다

바이오하자드 건 서바이벌(가칭)



놀라지 말라. 「바이오하자드 3 - 라스트 이스케이프」가 발매되고, 그 인기를 확인할 틈도 없이 새로운 시리즈가 공개되었다. 더 놀라운 것은 이번에는 액션 어드벤처가 아닌 건 슈팅이라는 장르로 개발 중이라는 사실이다. 드디어 캡콤이 미쳐가는 것인가, 아니면 「하. 오. 데」시리즈에 대한 분노 표현인가? 좀비를 대량 사살하는 재미를 주었던 바이오하자드를 정확히 십삼만팔천배로 리얼하게 즐겨보자!

제작사	캡콤
장르	건슈팅
발매일	미정
발매가	미정

초히트작 바이오하자드 시리즈의 건슈팅화, 「바이오하자드 건 서바이벌(이하 바하건)」은 건 슈팅 호러부문의 새로운 대작이 될 것인가, 아니면 단순한 우려먹기로 끝날 것인가. 건콘의 판매량을 증가시킬 듯한 바하건의 세계로 일단 들어가 보자.

배경 스토리는 과연…

라쿤시티에서 T-바이러스가 맹위를 떨치고 있을 즈음, 한 대의 헬기가 어떤 마을에 추락했다. 그 후 어떤 청년이 헬기조종석에서 필사적으로 빠져 나왔으나 힘을 잃고 그 장소에서 바로 기절해버렸다. 몇 시간 후, 마을 어딘가에서 비명인지 흐느낌인지 모를 기분나쁜 소리가 들리고 있었다. 정신을 차린 청년은 기운을 내어 뒷골목으로 발걸음을 옮겼다.



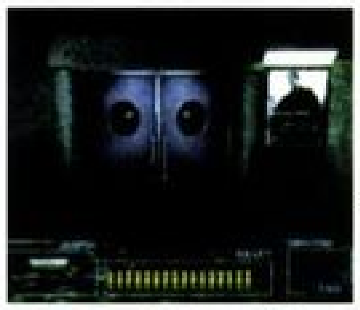
◀ 헝크가 등장하는 것일까? 주인공은 과연 누구…?

어떤 식으로 진행되지?

보통 지금까지의 건 슈팅에서는 컴퓨터가 시키는 데로 진행할 수밖에 없었다. 한낱 컴퓨터가 인간을 조종하다니 참을 수 없는 일이다. 그러나 바하건은 틀리다. 총을 발사하는 것뿐만 아니라 이동까지도 플레이어가 원하는 대로 할 수 있다. 이동시에는 항상 총구를 모니터 밖으로 향해서 입력해야 한다는 데 주의.



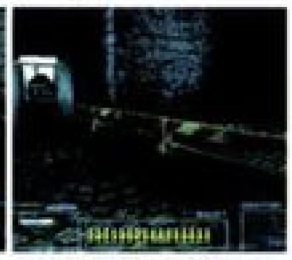
◀ 총구를 화면 밖으로 하여 방아쇠를 한번만 눌러주면 전진



◀ 전진 중에 방아쇠를 한 번 더 눌러주면 대시를 한다



▲ 뒤로 물러설 경우는 잽싸게 방아쇠를 더블 클릭(?), 역시 누르는 만큼 후퇴한다



▲ 총의 A버튼을 누르면 우측으로 회전



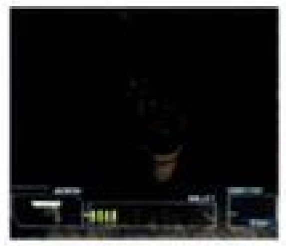
▲ 반대편의 B버튼을 누르면 좌측으로 회전



▲ 화면에다 총구를 겨누면 공격. 한방 쏘지?

앗, 놀랍기도 하지. 바하시리즈를 그대로 재현

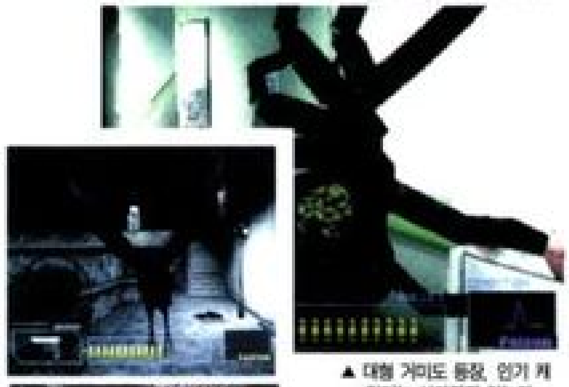
바하 시리즈의 각종 시스템을 재현하고 있다는 데에도 눈길을 둬 보자. 비록 장르는 건 슈팅이지만 허브라든가 체력표시, 정보 덩어리인 파일도 그대로 재현되어 있으니 바하 팬들은 기뻐하며 날뛰도록.



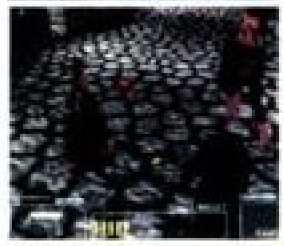
▲ 허브는 자세히 볼수록 귀엽다



▲ 파일을 읽어라. 일본어를 모른다면…조용히 버튼을 누를 수밖에



▲ 대형 거미도 등장. 인기 캐릭터는 사라지지 않는다



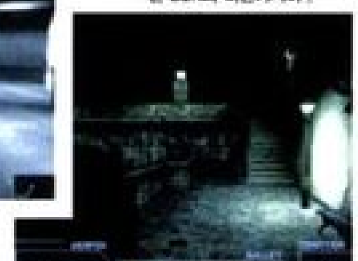
▲ 너희도 나오냐?



▲ 좀비가 없는 바하는 장판 없는 DDR과 마찬가지야!



▲ 아니! 헌터 너마저…



체력미터도 그대로이, 감동!! ▶

PLAYSTATION

PLAYSTATION

다시금 패싸움을 맛보게 된다

테일즈 오브 이터니아



남코도 RPG를 만들 수 있다는 것을 보여준 인기 RPG 「테일즈…」시리즈. 그 3번째 시리즈인 「테일즈 오브 이터니아」가 발표되었다. 독특한 전투 시스템과 색다른 재미를 준 음식 시스템. 그리고 화려한 오프닝과 그래픽은 더욱 발전된 모습으로 우리 앞에 나타날 것인가? PS2가 발표되었지만 할만한 PS게임은 점점 늘어가니 기쁘기 그지없다. 자! 그럼 이터니아의 세계를 한번 파헤쳐 보자.

장 르	RPG
제작사	남코
발매일	2000년 발매예정
발매가	미정

장대하고 짜임새 있게 전개되는 스토리가 특징인 「테일즈」시리즈. 이번 이터니아에서는 기본적인 시스템은 전작들과 변함이 없지만 세계자체는 독창적인 구성으로 묘사되어 있다. 이터니아의 무대는 풍족한 자연의 은혜를 입고 있는「인페리아」라는 세계. 이곳은 사람들의 성격이 온화하고 상냥하며, 과학문명 대신 '크레멜'이라는 갖가지 물리현상을 다루는 기술이 존재하고 있다. 주인공인 리드는 이 '인페리아'의 시골에서 소꿉친구인 '화라'와 함께 지내고 있는 사냥꾼이다. 그를 비롯한 메인 캐릭터의 디자인은 「테일즈 오브 데스티니」의 '이노마타 무츠미'가 맡았다

마을과 던전의 변화에 주목

시점이 전작까지의 탑뷰 방식이 아닌 쿼터뷰 방식으로 되어 있어 이미지가 상당히 틀려졌다. 쿼터뷰의 채용으로 더욱 입체감이 늘어날 듯. 던전의 그래픽도 더욱 섬세해졌다.



▲ 더 세밀해진 게임 그래픽, 복잡해 보인다



▲ 입체적으로 놀아보자는 건가?



▲ 마을에서 어떤 일이 벌어질지 기대된다



▲ 아름다운 폭포

전투를 즐겁게, '리니어 모션 배틀'도 당연히 건재

사이드뷰의 액션적인 전투가 최대의 매력인 「테일즈」 시리즈. 그래픽이 약간 화려해졌다는 것 이외에는 별로 다른 게 없어 보인다. 아직 자세한 점이 밝혀지지 않아서 실망할지도 모르지만 그대로 남아 있다는 것만으로도 즐겁지 않은가?



▲ 치마입고 승룡권! 사쿠라냐?



▲ 건방지게 개구리주제에 사막에 살고있다니, 혼내주지

주인공과 히로인이 공개



▶리드 · 하셀

· 성별 : 어딜 봐도 남자
· 나이 : 18세
· 키 : 178센티
· 몸무게 : 62킬로
· 직업 : 배꼽티를 즐겨 입는 사냥꾼
· 무기 : 검, 이국 말로 스워드 라고도 하지
· 특징 : 자신이 좋아하는 장소에서 멍하니 하늘을 바라보는 때가 많다. 이건, 혹시 백치미(白痴美)를 추구하는 엽기 주인공(이길 바라고 있다)일까?

◀화라 · 엘스테드

· 성별 : 치마 입은 남자 봤냐? 봤어?
· 나이 : 주인공과의 나이를 고려 해서 17세
· 키 : 161센티(이것도 주인공의 키에 맞춰서)
· 몸무게 : 겉으로는 55킬로는 되어 보이지만 사실 46킬로이다
· 직업 : 천하지대본인 농업에 종사
· 무기 : 두 팔 튼튼, 두 발 단단, 무기 따위 필요 없다
· 특징 : 무식하게 힘만 세다. 고로 격투전에 강하다. 치마입고 잘 싸워봐라. 흥!

◀이건 뭐지? 마스코트적 존재?

이 괴상한 동물은 과연 무엇일까? 그 정체는 아직 불명이지만 게임 중에 빈번하게 등장한다. 전투신에도 보이는 것을 보면 동료가 되어 줄지도 모른다.

신 캐릭터 대거 등장

브레스 오브 파이어 Ⅳ -변하지 않는 것-



독자들의 기대가 높았던 정통파 RPG 「브레스 오브 파이어 Ⅳ」. 개발 관계자는 세계를 공유하는 듯한 느낌을 주기 위해 상당히 고심중이라는데…. 2D 캐릭터와 3D 배경의 적절히 융합된 본 게임의 후속 정보를 대거 공개한다. 이번에는 3인(?)의 동료와 그들이 움직이는 동작사진이 입수되었다. 그리고 전작과 달라진 점도 몇 가지 찾아낼 수 있었는데…. 과연 어떤 것일까?

제작사	캡콤
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

발매일도 미정, 가격도 미정, 과연 어떤 게임이 될지도 미정인 게임. 그러나 유저들의 기대치는 높다고 단언할 수 있다. 우선 3인의 동료들과 그들의 화면 사진을 보자.

3인의 동료들

마스터

■ **자아를 가진 이상한 로봇**

의지를 가지고 언어를 구사하는 수수께끼의 로봇. 무감각한 성격에 아이 같은 말투로 말을 한다. 감정이 아직 발달되어있지 않아 희로애락의 표현을 잘 모른다는데. 설정이 로봇이 아닌 히로인이었다면 레이같은 타입이 되지 않았을까? 간단히 말해 아직 정신연령은 낮다고 할 수 있겠다. 그렇지만 의외로 전투에서는 로켓펀치 같은 기술로 큰 전력이 되어준다. 류와 니나를 어떻게 만나서 합류하는지 아직 모든 것이 수수께끼에 쌓인 동료.


◀ 도대체 무슨 의미지? 이 일러스트는?


▲ "아, 이런 웃어야 할 때였나?" 라며 당황하는 모습


◀ 로켓또-펀치! (by 마징가 Z)

사이어스

■ **칼부림이 장기인 유랑의 검사**

늑대계통의 수인으로 보이는 사이어스. 그는 원래 용병으로서 살아왔지만 지금은 여기 저기 떠돌아다니고 있다. 사무라이 같은 모습을 하고 있는 그는 원래 말이 없고 잔머리를 굴릴 줄 모르는 성격의 소유자이다. 그러나 전투가 시작되면 180도로 변해 탁월한 검술 실력을 보여준다. 유랑의 랑심!!(狼心)


▲ 언덕에서 개 폼, 아니 늑대 폼을 잡고있는 사이어스의 모습


▲ 검을 잽싸게 빼어 적을 벤다, 速刀剛斬!


달려나가는 사이어스 어디 가냐? ▶

크레이

■ **뛰어난 카리스마를 가진 사나이**

냉정한 판단력을 가지고 있는 파티의 리더적 인물. 어떤 부족의 족장으로서 류의 일행과 함께 모험을 헤쳐나간다. 손에 든 커다란 곤봉도 위력적이지만 몸에서 풍겨져 나오는 위압감도 만만치 않다. 전투에서 경이적인 파괴력을 발휘한다.


▲ 혼신의 힘을 다해 곤봉을 내리친다

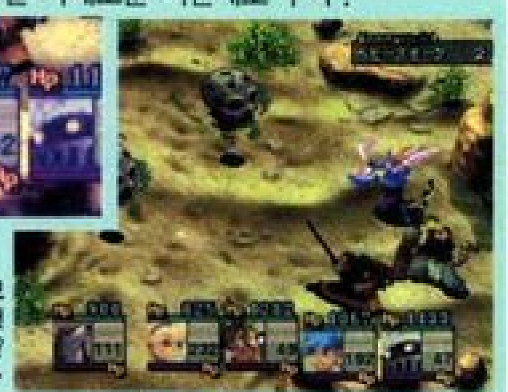

▲ 부족과 함께, 석양이 멋지다

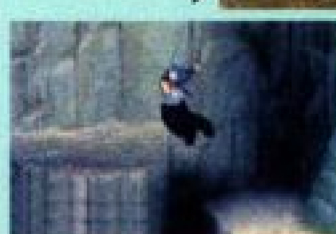

◀ 오옷, 이것이 바로 리더십

이점이 변화했다

전작의 전투참가 인원은 고작 3인. 많다고는 할 수 없는 인원이다. 하지만 화면사진을 보면 확실하게 알 수 있듯이 전투에 참가하는 인원은 5인으로 보여진다. 그리고 다른 변경점은 캐릭터화면에서 보이는 HP의 수치 999가 최대치였던 전작과는 달리 4자리 인 것을 알 수 있다. 캐릭터가 보여주는 다채로운 액션에도 주목!


▲ 4자리의 HP


그런데 어째서 류의 모습은 보이지 않는 것인가? 과연 진실은? ▶


▲ 공중 점프를 하는 모습의 류


▲ 어딜 그렇게 급히 가시나?

PLAYSTATION

일류 제작사와 호화스텝 대거 포진

그로우 랜서



미소녀 매니아와 RPG 매니아 양방의 기대를 동시에 받고 있는 「그로우 랜서」의 새로운 소식과 신 캐릭터에 대한 정보가 공개되었다. '캐리어 소프트'와 '아틀라스', 그리고 '우루시하라 사토시', 이 트리오가 함께 작업을 하는 이상 어리버리한 게임은 되지 않을 것이다. 자, 새롭게 들어온 소식으로 어떻게 만들고 있는지 한번 알아볼까나?

제작사	아틀라스
장 르	RPG
발매일	99년 11월 예정
발매가	6,800엔

세기말 제작사 '아틀라스'와 '캐리어 소프트'가 함께 일을 꾸미고 있는 그로우 랜서. 우루시하라 사토시의 빛나는 캐릭터에 '리얼타임 미션 클리어'라는 색다른 시스템의 채용으로 기대도를 상승시키고 있다.



대공개! 신 캐릭터!



◆ 아리오스트

뛰어난 지식을 가진 마법 학원의 영재. 이런 캐릭터를 보면 왠지 괴롭혀 주고 싶은 충동이 든다.



◆ 엘리엇

누군가에게 쫓겨 다니고있다. 뭔가 사연이 있는 것 같은데…, 도대체 얼마를 빚진걸까?



◆ 줄리앙

지난 9월 호에서 얼굴만 잠시 비췄던 캐릭터. 수많은 임페리얼 나이트를 배출해낸 귀족의 제자로 자신이 검을 잡는 이유에 의문을 품고 집을 나간다(반항기냐?).

이것은 미소녀 게임이라니까?

미션 클리어 후에 즐길 수 있는 휴가 시스템. 휴가 기간에는 여러 캐릭터들과 여러 가지 이벤트를 겪어가며 호감도를 높일 수 있다.



▲ 자 지금부터 즐겁게 놀아볼까?



▲ 화면으로 봐선 잘 모르겠지만 여긴 분명 온천이다. 이 이상의 언급은 피하겠다. 과연 여기서 무슨 일이 벌어질지는 게임이 발매된 후 직접 확인해보자



▲ 자신이 맘에 드는 캐릭터의 호감도를 높일 수 있다



▲ 끊임없이 이어지는 이벤트



▶ 자신을 파티에 넣어달라며 부탁해 오는 미사

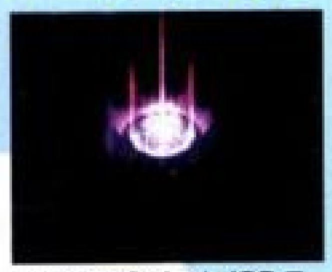
이벤트의 연속!!!

그로우 랜서의 특징이라면 끊임없이 이어지는 이벤트에 있다. 이벤트가 연속적으로 이어짐으로 인해 RPG에서 흔히 생길 수 있는 애매한 진행이 최대한 억제됨과 동시에 게임의 몰입감을 극도로 높이는 효과를 지니는 것이다.

일단 RPG니 전투는 당연



▲ 산드라 연구실에 난데없이 들이닥친 적. 아무래도 단순히 마법서를 빼앗으려는 적과는 다른 목적을 지니고 있는 것 같은데…



▲ 주인공들은 산드라 마을을 구하려고 하지만 적의 반격이 만만치 않다. 결국 그들을 저지하기 위해서는 마법에 의존하는 수밖에 없는데…





▲ 필드 화면에서…



▲ 그래도 전투 화면으로 넘어간다(하지만 그 사이 로딩이 얼마나 걸리는지는 밝혀지지 않았다)

가을에는 남자의 로망이…

메모리즈 오프



미소녀게임 매니어에게 절대적인 기대를 받고 있는「메모리즈 오프」. 이 책이 발매될 때쯤이면 게임도 발매되어 즐기고 있는 사람도 있을테니 이번 달에는 요즘 한창 뜨고 있는 인기 일러스트레이터 '사사키 무츠미'의 캐릭터를 중심으로 기본 시스템과 히로인들에 대해 알아보자. 그런데… 발매사가'일렉트로닉 아츠 스퀘어'!?

제작사	키드
장르	ADV
발매일	9월 30일
발매가	6,800엔

이 게임은 가을의 사랑을 배경으로 한 비주얼 노벨 어드벤처'. 장르가 장르이니 만큼 게임에는 텍스트가 주를 이루게 되며 중간 중간의 선택에 의해 스토리는 여러 갈래로 분기된다. 그리고 당연하게 캐릭터에 따라 여러 종류의 엔딩이 준비되어 있다. 멀티 스토리에 멀티 엔딩, 그리고 비주얼 노벨에 풀 보이스 등… 요즘 미소녀 게임의 특징은 모두 내포하고 있는데, 제작사인'키드'에 따르면 가을이라는 계절에 맞는 감동적인 러브스토리를 체험할 수 있을 거라고 한다.











주인공을 사이에 두고 혈전을 벌일 여성들



이마사카 유에

주인공의 소꿉친구. 언제나 주인공과 함께 있으며 주인공에게 어리광을 부리기도 하는데…. 친구에서 연인으로의 과정이 그려질 캐릭터.

생일	7월 12일
나이	17세 (고2)
혈액형	B
신장	156cm



◀ 고양이 같이 생겨가지구…



오토와 카오루

어느 게임이나 반드시 등장하는 보이쉬한 캐릭터로서 보통 때는 활발하고 명랑한 모습을 보여준다. 하지만 자세히 보면 억지로 꾸민 듯한 미소라는 것을 눈치 챌 수 있으며 가끔 심도깊은 말을 하기도 하는 걸 보면 무슨 말못할 사정이 있을 수도. 자신에 대해 말하는 것을 싫어한다.

생일	3월 20일
나이	16세 (고2)
혈액형	A
신장	159cm



후타미 시온

성격 자체가 어두운 것이 아니지만 외국에서 살다가 귀국한 어색함 때문일까? 타인과의 접촉을 최대한 피하기 때문에 항상 혼자서 지내는 것을 볼 수 있다. 그녀의 마음을 열어줄 수 있는 것은 역시 주인공뿐인가….

생일	2월 3일
나이	16세 (고2)
혈액형	A
신장	159cm



◀ 미인이고 머리도 좋은데다가 도서위원이라는 감투(?)도 쓰고 있다



키리시마 코요미

임시로 학교매점에서 근무하는 누님이다. 자상하지만 어딘가 나사가 풀린 듯한 모습으로 보호본능을 느끼게 하는 캐릭터. 요즘 웬만한 게임에는 이런 캐릭터가 하나씩 나오지?

생일	5월 3일
나이	20세
혈액형	B
신장	164cm



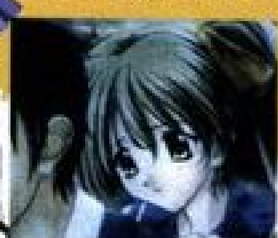
◀ 이 화면의 사람이 동일인물처럼 보이는가?



이부키 미나모

그림 그리기를 좋아하는 하급생 캐릭터로서 주인공과는 우연한 만남을 가지게 된다. 몸이 약해 자주 양호실을 들락날락 거리지만 내면적으로는 착실히 자신의 인생을 설계해 나가는 성실한 캐릭터.

생일	1월 20일
나이	15세 (고1)
혈액형	O
신장	159cm



◀ 하급생이라고 모두 로리 캐릭터는 아니다



히츠키 아야카

금방이라도"사실 제가 이 게임의 '히로인' 이었어요!!!" 라고 외칠 것 같은 캐릭터. 설정 상으로는 주인공의 소꿉친구고 중학교 시절에는 주인공의 애인이기도 했다(빠르군). 하지만 지금은 주인공의 추억으로 남아있는 소녀일 뿐이다.

생일	12월 7일
나이	??
혈액형	AB
신장	156cm



◀ 추억속의 아야카

죽여놓고 3편 만들기

아크 더 래드 3



발매일을 한 달을 채 남겨두지 않은 「아크 더 래드 3」. 아크는 죽었어도 속편은 잘만 나오는 시리즈 3탄에 전작의 캐릭터들은 얼마나 비중을 차지할 것인가? 점점 궁금해지는 가운데, 이번 호에서는 지난번에 소개했던 초반 스토리 진행, 그리고 길드의 의뢰와 '카디슈'의 사용법에 대해서 알아보자.

제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	10월 28일
발매가	6,800엔

주인공 '아레크'와 그의 친구 '루츠'는 헌터가 되기 위해 길드에 도착, 헌터의 시험을 받고 초년생 헌터가 되는데 성공한다. 하지만 초보 헌터에게 좋은 의뢰가 들어올 리 만무하다. 의뢰라고는 하지만 거의가 잡일. 아레크는 기대했던 헌터의 일이 하찮은 것에 대해 크게 실망하지만, 어떤 일이든지 해낼 수 있는 것이 정말 훌륭한 헌터라는 사실을 깨닫는다.



▲ 아무리 작은 일에도 괴로워하는 사람은 있는 법



신대륙에는 새로운 동료가… ▶

그러던 어느 날 길드에 신대륙으로 잊은 물건을 보내달라는 의뢰가 들어온다. 아레크들이 헌터 다음으로 꿈에 그리던 것이 신대륙. 이 찬스를 놓칠 리 없는 둘은 의뢰를 수락하고 신대륙으로 향한다.

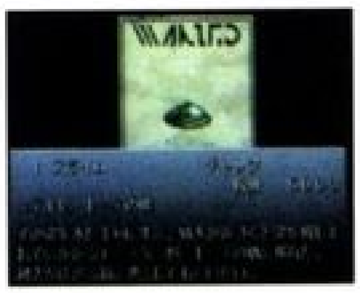
일행은 신대륙의 마을 리노에서 몬스터를 카드로 만드는 능력을 지닌 '카디스트'를 지망하는 소년 테오를 만나게 된다. 테오는 마치 아레크가 헌터가 될 때처럼 시련을 통과하여 카디스트가 된다. 그리고 아레크와 행동을 같이 하기로 결심하는데, 이들의 이야기가 앞으로 어떻게 전개될 것인가는 앞으로의 여흥으로 남겨두자.

밥은 챙겨먹지 않으면 굶는 것이다

헌터는 헌터 길드에서 의뢰를 받아내어 사건을 해결하고 보수를 받는 것. 말하자면 정당한 노동 후에 대가를 지불 받는다. 의뢰는 어떤 것이 있는지 알 길이 없지만 전작의 엘크가 하던 것과 비슷한 맥락이 될 것 같다.

■ 일단은 의뢰를 본다

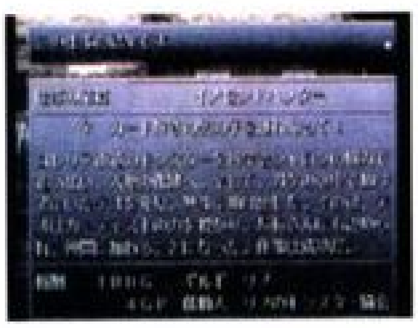
의뢰가 없으면 당연히 일은 할 수 없고, 의뢰는 또 여러 종류가 있다. 복잡하게 상황이 꼬이면 자신이 하던 일을 포기해야지 받을 수 있는 의뢰도 있다.



◀ 슬라임 퇴치, 상금은 500G, 할 수 있을까?

■ 봤으면 따야지

의뢰 중에서 자신이 할만한 것을 고른다. 보수가 높으면 당연히 난이도는 높다. 분수에 맞지 않는 선택은 죽음을 자초할 뿐. 잡일이라도 처리하면서 경험을 쌓아나가는 것이 기본중의 기본이다.



◀ 보수는 180G, 슬라임보다는 쉬운 모양이다

■ 땄으면 해야지

맡은 의뢰를 해결, 길드에 보고하면 일정 금액을 받을 수 있다. 이것이 헌터의 돈벌이! 게다가 의뢰를 해결할수록 길드포인트가 모이고, 호칭이 변하면 맡을 수 있는 의뢰도 늘어난다. 빈익빈 부익부. 사유재산 자본주의 사회에서는 그것이 진리이다.



◀ 별 모양의 점수가 길드포인트

카디슈란?

이것은 신대륙에서 동료로 얻는 캐릭터 테오의 능력으로 몬스터를 카드로 바꾸어 전투 중에 아이템처럼 쓰는 것이다. 전작의 리자가 몬스터를 데리고 다니던 것에 비하면 비인도적? 차라리 죽여라!



▲ 카드가 된 몬스터는



▲ 사용…그리고 無로 돌아간다(무슨 죄가 있다고…)



▲ 이 사이 비정한 카드 소년 테오

아는 사람은 다 알…려나?

유구환상곡 3 -Perpetual Blue



육성 시뮬레이션 게임 「유구환상곡」의 시리즈 3편이 발매된다. 「위저드 하모니」와 「이터널 멜로디」등의 게임과 같은 맥락을 가지고 있는 '육성 연애 시뮬레이션' 게임이긴 하지만 그 심오함과 방대한 양의 이벤트로 앞의 게임들보다 훨씬 뛰어난 완성도를 보여준다. 그러나 국내에서는 말 그대로 아는 사람만 아는 게임인데다가 일러스트를 맡고 있는 moo씨를 싫어하는 사람이 많아 더욱 인지도가 떨어진 비운의 게임이기도 하다. 이번에 DC와도 동시 발매될 예정인 이 게임의 전모를 알아보자.

제작사	미디어 웍스
장 르	육성 시뮬레이션
발매일	12월 9일
발매가	5,800엔

유구환상곡은 국내에서는 제대로 소개된 적이 없어서 아는 유저가 상당히 적은 것은 사실. 그렇지만 일본에서는 꽤 높은 인기를 누리는 시리즈라 캐릭터 상품의 수도 상당히 많다. 이번 작품에서는 전작의 작품들과는 달리 게임의 배경과 시스템을 일신, 새로운 시리즈로 거듭나려는 움직임을 보여주고 있다.

달라지는 점들을 체크

■ **화면상의 차이**

「유구환상곡 2nd」까지의 게임화면은 전부 2D로 처리되어 있었지만 이번의 3부터는 2D화면과 폴리곤 화면을 병행하여 사용한다. 게다가 최신작이니 만큼 그래픽의 미려함은 두말 할 필요도 없다!





▲ 2D도 물론 좋다

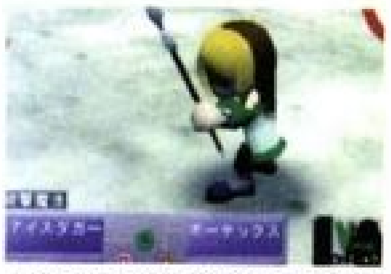
▶ 하지만 시대는 3D도 요구한다

전투화면이 생겼다!?

만약 당신이 유구환상곡을 조금이라도 알고있다면 놀라자빠질 일이다. 바로 전투화면이 따로 나타난다는 것. 본 시리즈는 어드벤처 성이 상당히 농후한 게임이어서 전투화면이 특별히 준비되지 않았으나 이제는 폴리곤으로 처리된 전투화면이 흐른다. 대단한 발전이 아닐 수 없다.



◀ 화면은 단순하지만 있다는 것 자체가 쇼크



▲ 커맨드는 버튼에 대응하도록 되어있다

이모셔널리스펀스 시스템 (Emotional Response System)

유구 3의 변경점 중 가장 획기적인 것으로, 캐릭터간의 회화에서 어떤 버튼을 눌러서 대화를 넘기느냐에 따라 상대에게 나타내는 자신의 감정이 틀려지는 시스템이다. 거기에다 대사의 선택지도 따로 존재하므로 연애 시뮬레이션에서의 감정표현에서는 가장 궁극이 될 만한 시스템이 아닐까 생각한다. 나타내는 감정은 '흘려듣는다', '동의', '의문'의 3가지로 나뉜다. 따라서 3개의 버튼을 필요에 따라 눌러주어야 할 필요성이 있다. 막무가내로 연타만 했다가는 파국을 초래할 지도….



◀ 예를 들어 플로네(フローネ)의 "오늘은 즐거웠어요." 라는 말에



▶ '흘려듣는다' 단지 상대의 말을 들어주기만 하는 반응. 회화로 바꾸면 "응" 정도일까?



▶ '동의' 상대의 말에 적극적으로 찬성해 주는 반응. '플로네'의 말이 길어지는 것을 볼 수 있다



◀ "그러니!" 라는 듯한 반응. 플로네의 무안한 표정으로 감정을 확인할 수 있다는 것을 볼 수 있다

그만 좀 하고 스토리나 좀 가르쳐 주슈

시리즈 대대로 내려오는 무대인 '마법도시 엔필드'를 과감히 포기, '실크레스트' 라는 새로운 항구도시를 무대로 이야기가 펼쳐진다. 주인공은 이곳에서 보안국의 강력반에 들어가길 원했던 청년이었지만 적성검사 결과 마법력이 있다는 것이 판명되어 심령적인 사건만을 취급하며 세상에서 가장 심심한 부서인 '블루 페저'에 배속되고 만다. 이야기 처음부터 스트레스에 가득 찬 주인공의 심리가 이야기를 어떤 식으로 풀어 나갈지 기대된다.

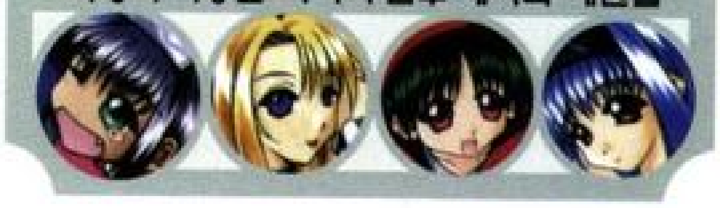


▲ 블루페저의 마크



▶ 세상에 불만이 많은 듯한 주인공 '루시드 아트레이', 유구 시리즈는 대대로 주인공에게 이름이 따로 없었는데?

육성이 가능한 나머지 블루 페저의 대원들



PLAYSTATION

기대가 되는 신 감각의 RPG

발키리 프로필



계속해서 속속들이 전모가 밝혀지고 있는 「발키리 프로필」. 저번 달에 처음 발표된 뒤로 갖가지 정보가 마구 쏟아져 나오고 있다. 이번에 공개된 것은 등장인물들과 전투의 기법, 그리고 이벤트에 관한 것이다. 화려한 그래픽과 독특한 전투 시스템으로 RPG유저들을 설레게 하고 있는 이 게임의 전반적인 모습을 확인해 보도록 하자.

제작사	에닉스
장 르	RPG
발매일	11월 25일 예정
발매가	6,800엔

독특한 전투와 시스템을 채용하고 있는 발키리 프로필. 그러나 이 게임의 매력은 그것뿐만이 아니다. 등장인물의 세밀한 묘사는 물론이거니와 자신의 손을 더럽히지 않기 위해 인간들을 전투의 구렁텅이로 빠뜨리는 긍지 높은 신들과 그런 신들에게 자신의 욕망을 바래는 지상계의 인간들. 미묘하게 엮어지는 리얼한 감정처리야말로 이 게임의 진정한 매력이라 할 수 있는 것이다.



▲▶ 같은 장소라도 시간에 따라 틀리다

전투의 흐름

던전에서는 적들과 트랩이 설치되어 있어 접촉하게 되면 전투에 돌입한다. 전투에 참가하는 인원은 총 4명이며 4개의 버튼에 캐릭터가 대응되어 있다. 이를 타이밍에 맞게 누르는 것이 중요한데 예를 들어 '○-루시오 △-발키리 ×-아류제 □-메르티나'의 버튼으로 캐릭터가 대응되어 있다고 해두자. ○-○-○의 순서로 커맨드를 입력한다면 루시오가 세 번의 연속공격을 하게 되는 것이고 △-×-□-○로 타이밍이 맞게 입력된다면 발키리의 공격 후에 아류제의 공격이 나가는 식으로 연속적인 전투가 펼쳐지는 것이다.



◀ 던전에 도사리고 있는 몬스터들

▼ 콤보의 성립유무는 정확한 타이밍에 달려있다



각 캐릭터에게는 통상적인 기술이외에도 강력한 위력을 가진 필살기가 준비되어 있다. 그 사용에 관련된 것이 하단 부에 보이는 게이지로서 당연히 사용제한이 되어있다. 그리고 동료들에 따라서 1턴의 공격횟수도 정해지는 듯하다.



◀ 하단의 게이지에 주목

▼ 화려한 필살기



등장 인물들은 과연



플라티너

예의가 바르며 은발의 긴 머리칼을 가지고 있는 아름다운 소녀. 가난한 집에서 태어났다는 이유만으로 모친에게조차 구박을 받는다. 결국 모친에 의해 팔려지려는 것을 루시오라는 청년에게 발견되어 구조된다. 그러나 도망가던 중에 불행한 사고로 죽음을 당하고 마는 비운의 소녀. 왠지 발키리와 비슷한 이미지를 풍기는데 과연 진실은?



프레이

냉정하고 침착한 성격으로 주신 오딘의 심부름꾼. 오래 전부터 친구사이였던 발키리와 오딘을 연결해주는 연락책이기도 하다.



아류제

어릴 적부터 전장에서 자라왔기 때문에 자연스럽게 전투에 단련되어 있다. 생긴 것만큼이나 냉담한 성격이지만 전투가 벌어지면 맹렬한 공격으로 대활약을 한다.



레자드 바레스

최대의 연금술사로서 사자소생에 대해 광적인 관심을 갖고있다. 신계와 인간계를 연결하는 방법을 연구하기 위해서라면 어떤 짓이라도 서슴치 않는 위험한 자이다.



가놋사

군사 대국인 빌노아의 작전참모. 이웃나라를 차례차례로 침략해 불패신화의 명성을 날리고 있다. 마술사로서 비밀리에 불로불사에 대한 연구를 하고 있다는 소문이다.

골치 좀 썩어봐라. 용?

이브 제로



치밀한 설정과 깊이 있는 스토리로 일본은 물론이고 국내에서도 상당한 매니아층을 확보하고 있는 「이브」의 새로운 시리즈가 등장한다. 물론 이브의 모든 것이라 할 수 있는 '멀티 사이드 스토리'도 건재. 이번 작품에는 과연 어떤 난해한 스토리로 플레이어를 즐겁게 해줄 것인가? 그 진상은 '코지로'와 '마리나' 양자의 시점에 있는 플레이어, 바로 당신에 의해 밝혀진다!

제작사	네트비렛지
장르	ADV
발매일	2000년 3월 예정
발매가	미정

'시즈웨어'의 인기 시리즈 이브. 유사품으로는 「디자이어」가 있다. 현재 새턴과 플레이스테이션으로는 후속편인 「이브 로스트 원」, WINDOWS용으로는 「아담 더 더블펙터」가 발매되어 있다. 그리고 이번에는 플스사상 최초로 오리지널 시리즈인 이브 제로가 발매되는 것이다.

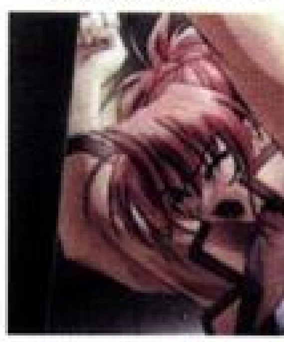


타이틀 제로의 의미는?

「이브 제로」는 말 그대로 시리즈의 가장 첫 작품인 「이브 버스트 에러」 보다 시간적으로 수년 전을 배경으로 전개가 이루어진다. 이는 전작의 주인공이었던 마리나와 코지로의 과거가 밝혀진다는 얘기와 일맥상통한다. 하지만 멀티 사이드 스토리의 뜻은 두 사람이 서로 교차한다는 것…. 두 사람은 이브 버스트 에러에서 처음 만나는 것으로 설정되어 있는데, 스토리를 중시하는 이브 시리즈에서 이를 어떻게 설정할 것인지가 이브 제로의 성공요소가 될 것이다.



▲ 게임의 구성은 일반 어드벤처 게임과 크게 다르지 않다. 하지만 그 내용은 확실히 다른 게임과는 격을 달리한다



◀ 국내에서 예전에 했던 모 광고가 생각나는 이유는…?



▶ 자신도 모르는 사이에 또 다른 자신이 교차해 간다(본 화면과는 아무 관련이 없는 얘기입니다)

자신의 운명에 교차되는 또 다른 운명

이브 버스트 에러보다 이전의 스토리를 다루기 때문에 코지로는 카츠라기 탐정소에 소속돼 있고 마리나는 경시청 공안부의 에이전트로 활약하고 있다. 각자 자신의 사건인 가출사건과 살인사건을 조사해 나가던 코지로와 마리나, 하지만 생각지도 못하는 사이에 그들은 엄청난 사건에 휘말리게 되는데…. 플레이어는 코지로와 마리나의 양자의 시점에서 사건의 실마리를 얻어 가며 모든 의문을 풀어내야 하는 것이 게임의 목적이다.



▲ 이 게임은 온 가족이 즐기는 플스로 등장하는 건전한 게임입니다(정말 건전하군…)



▶이 사진은 확실한 플스용 개발 화면입니다. 절대로 사진이 바뀐 게 아닙니다

아직도 멀티 사이드 시스템을 모르는 당신에게…

멀티 사이드 시스템은 이브 시리즈의 전통적인 시스템으로 두 사람의 시점에서 하나의 사건을 추적하게 되는 것이다. 게임에서는 코지로와 마리나의 시점으로 캐릭터를 바꿔가며 게임을 진행하게 된다. 즉 일종의 재핑 시스템으로 어느 한쪽이 곤란에 처해 있을 때 다른 한쪽에서는 그 실마리를 가지고 있는 사람과 함께 있다는 등, 그 응용법은 방대하다. 하지만 어설픈 멀티 사이드 시스템의 채용은 오히려 스토리만 복잡하게 하는 부작용을 낳기도 하는데…, 이번에는 뭔가 색다른 모습이 나오길 기대해 본다.

PLAYSTATION

PLAYSTATION

다시 6단 점프를 하고 싶다

로빗 · 몬 · 듀



PS 초창기 유저 중에서 「점핑 플래시」를 모르는 사람이 있을까? 「릿지 레이서」, 「투신전」, 「후지마루 지옥변」, 「제로 디바이드」…. 전부 지금은 잊혀진 초창기의 명작들. 그때 PS를 화려하게 빛냈던 소프트가 바로 「점핑 플래시」! 그 속편 「점핑 플래시 2」도 훌륭한 게임성을 보유, 인기를 지속하였다. 그리고 지금, 많은 유저들이 기다렸던 점핑 플래시의 최신판이 등장한다!

제작사	SCEI
장 르	액션
발매일	10월 14일 예정
발매가	5,800엔

로빗 본연의 임무로?

「점핑」시리즈를 거치면서 알로하 남작의 야망을 충실히 막아냈던 로빗. 그의 역할은 사실 악의 무리와 맞서 싸우는 것이 아니다. 그는 우주시역소(宇宙市役所)소속의 만능로봇이다. 우주시역소는 '세금을 내는 자는 모두 시민' 이라는 슬로건 아래 시민만을 위해서 일하는 만능 해결소이다. 따라서 로빗, 그의 임무는 해충구제에서부터 이혼중재에 이르기까지 다양한 임무를 소화해내야 하는 것이란 말이다! 그리고 이제야 로빗은 본연의 임무로 돌아온 것이다.


▲ 아무리 봐도 이혼중재까지 할 것 같지는 않다 (한다는 데 어쩔 거야?)

로빗의 활동은?

플레이어는 우주시역소의 신참으로, 착실히 세금을 내는 시민들을 돕기 위해 만능 로봇 로빗을 타고 여러 가지 활동에 뛰어든다. 미아 안내, 마을 번창을 위한 온천 조사, 야채를 훔쳐먹는 새 잡기, 내기도박 대신 하기 등등 누구나 한 번쯤은 다른 사람이 해 주었으면 하는 힘들고 고된 일뿐이다. 그래도 주인공은 굴하지 않는다. 시민의 평화를 위해 오늘도 내일도 열심히 일하자!


◀ 미아 발생!


▶ 마을 촌장과의 대면. 특화 산업이 없어 고생하는 촌장의 고통스러운 표정이 리얼하다(?)

알로하 남작은 재등장하는가?

「점핑」시리즈 하면 또 잊을 수 없는 인물이 바로 무무성인과 알로하 남작. 알로하 셔츠와 바지가 인상적이었던 알로하 남작의 모습은 아직까지는 찾아볼 수 없었다. 무무성인은 재등장하는 것이 현재 확인되었는데…. 대신에 이번에는 악의 비밀 결사 「이타치 단(團)」이라는 녀석들이 등장하여 소란을 일으키는 것 같다. 발매일이 얼마 남지 않았으므로 그 전모는 차차 밝혀 나가기로 하자.


▶ 비밀 결사 이타치 단. 문제는 이 녀석들도 사건을 의뢰해 온다는 것인데… (악의 비밀 결사도 세금은 내는 모양이다)


▶ 일명 '굉장한 곳'에 살고 있는 에스드래곤 선생. 알로하 복장이 상당히 수상하다…

점프는 몇 단까지?

아직까지는 자세한 정보가 공개되지 않았지만 현재로서는 3단 점프가 기본인 것으로 밝혀졌다. 하지만 전작들 마냥 일정한 조건을 만족시키면 6단 점프까지 가능하지 않을까 싶은데…. 대신에 이번 작품에서는 '급낙하' 라는 개념이 새로 생겨서 목적지까지 순간낙하가 가능하다고 한다. 가뜩이나 상승만큼 하강의 즐거움이 큰 점핑 플래시인데 급낙하까지 생기면…. 조용히 공개된 정보지만 주목 소프트임에 틀림이 없다.


◀ 이것은 보통의 낙하 화면


▶ 급낙하! 연출부터 다르다

초코보 우려먹기 시리즈 제3탄. 스퀘어, 장난하냐?

초코보 스탈리온



「초코보의 이상한 던전」이 나왔을 때 이상한 던전을 FF식으로 하면 이렇구나 라고 순진하게 생각했다. 「초코보 레이싱」이 나왔을 때는 이건 마리오… 뭔가 이상해지고 있어 라고 의아해했다. 결국 사건은 또 벌어졌다. 「초코보 스탈리온」이라니! 다음 작은 뭐냐?「두근두근 쵸코리얼」이라도 만들거냐? 우오오…. 이런 건 널리 공개해서 알려야한다. 당신이'초코보 조아조아'에 속한다면 필견. '초코보 시러시러'라도 필견!

제작사	스퀘어
장르	시뮬레이션
발매일	99년 겨울 예정
발매가	미정

도대체 누가 이 게임을 탄생시켰는가? 라는 의문이 생기는데… 그 장본인은 유명한 경마게임 「더비 스탈리온」을 탄생시킨 '소노베 히로유키'를 게임 디자이너로 영입하여 이렇듯 철저하게 더비 스탈리온의 냄새가 나는 것이다. 그리고 그래픽 디자인은 성검전설의 스탭들이 참가했다고 한다. 게임 자체는 더비 스탈리온의 시스템을 기본적으로 따르고 있으며 초코보의 교배에 따라 오리지널 혈통을 만들어 나갈 수 있다. 더구나 포켓 스테이션을 이용하여 친구끼리 교배하는 것도 가능하다. FF시리즈에서 본 게임은 진행하지 않고 초코보 레이스에만 매달렸던 당신. 이 게임으로 한을 풀기 바란다.

CRA란 무엇인가

CRS란 초코보에 의한 건전한 경쟁을 목적으로 하는 협회의 명칭. CRA가 주최하는 초코보들은 아래 CRA의 규정에 따라야만 한다. 여기서는 규정중에 기본적인 것을 소개하도록 한다.

CRA 경쟁규정

경주용 초코보의 클래스와 상금

초코보 경주에서는 총 상금과 본 상금의 2종류가 있다. 총 상금이라는 것은 경주용 초코보가 3위 이내로 입상을했을 때 받을 수 있는 상금. 본 상금은 레이스에서 1위를했을 때 추가되는 상금을 뜻한다

레이스의 종류

1. 상금의 금액에따르는 경우에는 특별전, 평장전, 중상 레이스로 나뉜다. 각 레이스는 본 상금이 일정액을 넘지못할 경우에는 출전할 수없다.
2. 출전가능한 초코보의 조건과분류에따른레이스, 성별과나이에따라 초코보의 구분을 한다. 암컷 한정전 이나 '3세 한정전'같은 것이 여기에 속한다.
3. 다트코스같이 경주용 노면(路面)에따른 분류가있다.



▲ 달려라 초코보

초코보 나이가 3세가 되면 경주용으로 다시 태어난다



자신만의 초코보 목장을 만들어 보자

경주용 초코보가 태어나는 목장. 이 목장도 레이스에서 획득한 상금으로 점차적으로 확장시킬 수 있다. 목장에 설치하는 시설들도 모두 초코보의 능력개발에 관련된 것이니 잘 생각해서 목장을 만들어 가야한다. 예를 들어 풀장을 설치하여 다리에 부담을 주지않는 연습을 시킬 수도 있고 밭을 설치하여 사료비에 드는 금전적인 부담을 줄일 수도 있다.


▲ 멋진 목장을 만들어보자

그외에 몇가지 시설을 소개한다



올부짖도록 해! 나코 팬들은…

검객이문록



오래 기다렸다. 「아수라 참마전」의 3D로 표현된 나코루루를 보며, 국내에서는 플레이 해 볼 길이 없어 가정용으로의 이식만 기다리던 유저들에게 반가운 소식. 드디어 플스로 아수라 참마전이 아닌 플스만을 위한 새로운 사무라이 스피리츠가 등장한다. 게다가 나코루루도 아름답고 예쁘고 귀엽고 깜찍하고 로리하게 3D화되었다(감동 중). 나코루루가 등장한다는 자체만으로 충분한 가치가 있는 게임. 하지만 감동하긴 아직 이르다. 이제부터 새로운 타입의 게임으로 태어날 본 게임에 대해 제대로 알아보자.

제작사	SNK
장 르	검극 엔터테인먼트
발매일	99년 가을 예정
발매가	미정

아수라 참마전에서 20년 후. 사무라이들의 새로운 이야기가 그려지는 가정용 오리지널 스토리로 펼쳐지는 사무라이 스피리츠. 게다가 장르는 격투 액션이 아닌 '검극 엔터테인먼트(뭐, 뭐지 이것은)'! 드디어 나코루루가 3D화 되어 우리 곁을 찾아온다. 물론 리무루루도 출현한다(리무루루 팬들도 울부짖도록 해)!!

나코, 리무만 있어도 되지만… 그래도 배경은 알아보자

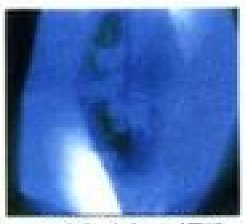
에도 근해의 작은 섬에 있는 '죄인의 마을'. 사회에 적응하지 못한 사람들을 교육시키기 위해 만들어진 이 섬은 언제부터인가 '이천경(離天京)'이라고 불려지기 시작했다. 그리고 이 섬에는 막부를 타도하고 신세계를 만들겠다는 '패업삼인중(覇業三刃衆)'이 기세를 펼치고 있었다. 오랫동안 힘을 비축한 패업삼인중이 국가전복계획을 개시하려던 때 이 사태를 심각하게 본 막부는 은밀히 검사 '나나야오이 쿠라시로'를 이천경으로 보냈다.

리…리무루루가 나왔다

대자연을 지키기 위해 얼음의 요정 '콘르'와 함께 싸우는 아이누의 무녀 검사. 파괴적 위기를 방지할 수 있는 힘을 가진 빛의 무녀지만, 20년 전 어느 인물의 계략에 의해 이천경으로 보내지고, 콘르와 함께 잡혀 봉인돼 버린다. 나이를 먹는 일도 없이 이 시대까지 시간을 넘은 그녀의 운명은…. 이것이 리무루루의 설정. 이것을 보면 스토리에 큰 비중을 차지한다는 것을 알 수 있다. 그러나 중요한 것은 20년의 세월을 넘어 변함없는 순수함으로 리무루루가 돌아왔다는 것이다. 하지만 플레이할 수 있는 캐릭터가 아니라는 게 천추의 한이다.



▲ 호오… SNK치고는 퀄리티가 꽤 높은데…



▲ 20년이 지나도 리무짱은 여전히 아름다우시구려…

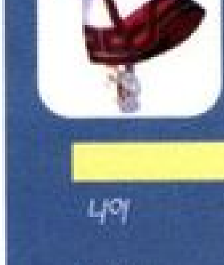


▲ 20년이 지난 지금 나코루루는 성령이 되어 있다. 흑흑 나코짱…





▲ 이것은 오프닝 무비 화면. 정말 할 말 없다. 이로서 이 게임을 사야 하는 절대적인 이유가 하나 생겨버렸다



● 나코루루

나이	죽을 때 나이 18세
무기	치치우시
휴대용 전투 아이템	매(마마하하)
귀빠진날	10월 11일
가족사항	리무루루(여동생)
3사이즈	73, 50, 82

● 리무루루

나이	리무루루는 냉동 당시 15세
무기	하하쿠루
휴대용 전투 아이템	얼음의 정령(콘르)
귀빠진날	7월 6일2
가족사항	나코루루(언니)
3사이즈	70, 49, 81



자네는 낯이 익은데…

하오마루와 한조, 가후인은 20년이 지나니 팍삭 삭아 버렸다(앗, 한조 얼굴은 보이지 않아)



게임에 등장하는 나머지 녀석들

시대에 맞지 않는 패션이 눈에 띄는군. 「소X X리버」냐?



Coming Soon!!

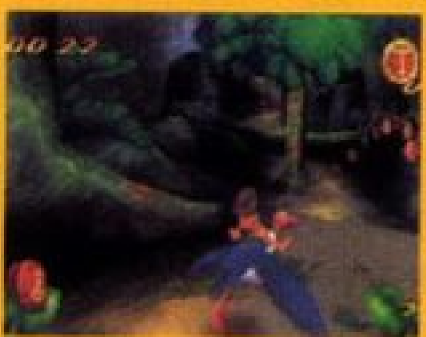
액션



톰바! 더 와일드 어드벤처

■우피캠프 ■가을 발매예정 ■5,800엔

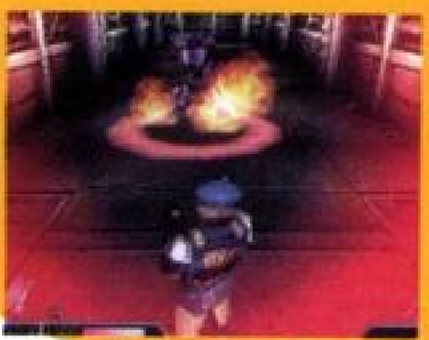
야성이 철철 넘치는 '톰바'가 돌아온다. 상식을 뒤엎는 액션이 매력인 본 게임은 누구라도 가볍게 즐길 만한 구성으로 되어있어 잠시 휴식을 취할 때나 접대용으로 좋다. 130가지 이상 준비되어 있는 이벤트와 여러 가지 미니게임도 준비되어 있어 기쁨은 점점 늘어만 가는데, 하지만… 이런 액션게임은 너무 빨리 질려버린다.



타잔

■코나미 ■11월 25일 ■5,800엔

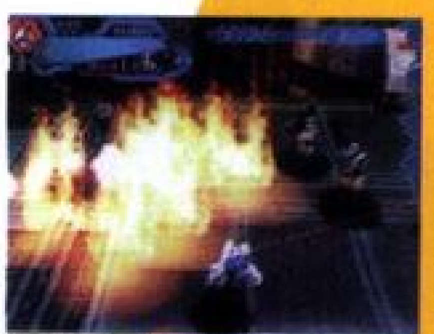
「벅스라이프」에 이어 디즈니 애니메이션을 소재로 한 액션게임의 후속타가 나왔다. 총 14스테이지로 이루어진 스테이지를 '타잔'을 조작해 그를 방해하는 트랩과 동물들을 헤쳐나가며 골까지 도달하면 클리어. 덤으로 스테이지에 따라서 히로인인 '제인'이나 친구인 고릴라 '터크'도 조작할 수 있다. 각 스테이지 사이에 조건을 만족시키면 보너스 스테이지가 등장하며 원작의 스토리를 즐길 수 있게 영화의 무비도 준비되어 있다.



카오스 브레이크

■타이토 ■발매일 미정 ■5,800엔

아케이드에서 잠시 떴다가 사라진 비운의 게임 「카오스 히트」(기억하고 있습니까?). 그 비운의 게임이 이번에는 플스로 유저들을 만날 예정이다. 플레이어는 주인공인 '미츠키'와 '릭라이더'를 사용할 수 있으며 이들은 당연히 각기 다른 무기를 이용하여 침략자들을 물리쳐나간다. 선택한 주인공에 따라 게임 전개와 스토리도 변화하는 게 특징. 총알 제한에 질린 유저들은 무제한 탄환을 자랑하는 메인 샷으로 통쾌함을 느낄 수 있을 듯.



사일런트 봄버

■반다이 ■10월 28일 ■5,800엔

「사일런트 봄버」는 근 미래의 우주를 무대로 하는 하드 SF액션 게임이다. 이 게임의 무대가 되는 곳은 바로 전장 200Km의 거대전함. 여기서 로봇과 전투기, 배리어를 비롯한 여러 가지 적들과 트랩이 플레이어를 괴롭힌다. 하지만 그렇다고 적들에게 굴복할 수는 없는 일. 따라서 주인공인 '유타'는 팔에 장비하고 있는 특수무기인 'E-유닛'을 이용하여 적을 무찔러 가는 것이다. E-유닛이란 일종의 폭탄 설치장비인데 여기에 '마테리얼 카드'라는 보조장비로 위력을 더욱 더 증폭시킬 수도 있다.

RPG



브라이티스

■SCEI ■10월 14일 ■5,800엔

강대한 몬스터 군단과 고독한 싸움을 하는 서바이벌 액션 RPG. 서바이벌이라는 말이 붙어있는 이유는 주인공인 '알·테드'가 소속된 군대는 몬스터 군단에게 모두 죽어버려 오직 주인공만 살아남았기 때문이다. 그렇다고 람보처럼 혼자서 모든 몬스터 군단과 싸워 이겨야 하는 황당무계한 내용은 아니다. 이 게임의 목적은 마왕의 부활을 저지시키고 유적에 잠들어 있는 '글로벌 엘레멘트(마력을 봉인한 비석)'를 찾아내는 것. 당신은 과연 끝까지 살아남아 마왕 부활을 저지시킬 수 있을까?



크크로세아트로 - 유구의 눈동자

■선소프트 ■11월 발매예정 ■5,800엔

'마페트 몬스터'라는 시스템을 채용한 선소프트의 RPG 게임. '크크로세아트로'는 그리스어로 인형 활극이라는 의미를 나타낸다. 제목처럼 본 게임에서 플레이어는 자신이 조종하는 조그마한 인형(마페트)에다 보옥을 사용해서 생명을 불어넣을 수가 있다. 이 마페트라는 것은 총 5단계로 변화하며 보옥의 조합에 의해 150종류 이상으로 진화시킬 수 있다. 듀얼쇼크도 대응! (도대체 왜?)



메다롯 R

■이미지니어 ■11월 발매예정 ■5,800엔

GB용 게임으로 인기를 끌었던 「메다롯」시리즈의 최신작이 플스로 등장. 이 게임은 메다롯이라는 로봇끼리 싸움을 붙여 진행하는 것이 주된 소재이며 소학생(우리나라의 초등학생…다 아는 거였나?)인 주인공의 모험을 그려내고 있다. 로봇하면 빠질 수 없는 게 파츠조합인데 역시나 메다롯도 어떤 파츠를 조합하는가에 따라 제각각 여러 가지 모양으로 바뀐다. 잘 만들어 잘 싸워보자.



화이트 다이아몬드

■에스코트 ■11월 발매예정 ■6,300엔

1997년에 PC용으로 발매되었던 「화이트 다이아몬드」가 PS로 등장. PC판의 CG를 대폭 강화하고 시나리오와 이벤트설정도 어레인지 되어있다. 주인공은 여자아이와 만나기도 하고 길드에서 맡기는 일을 해결하면서 성장해간다. 그리고 성장함에 따라 여자아이의 호감도도 올라가 여러 가지 러브러브한 이벤트를 즐길 수 있다. 지난 10월호에 다루었던 「창세기전 2」의 에스코트에서 발매되는데, PC게임 컨버전을 전문으로 하는 회사인가?

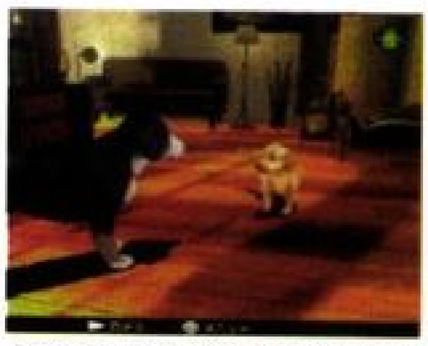
시뮬레이션



게이트 키퍼즈

■각천서점/ESP ■11월 발매예정 ■6,800엔

1969년의 고도경제성장 중의 일본을 무대로 한 게임이 바로 「게이트 키퍼즈」이다. 무슨 역사 시뮬레이션같이 느껴지는 배경…이지만 사실 플레이어는 게이트라는 특수능력을 소유한 소녀들로 결성된 게이트 키퍼즈의 대장으로서 지구방위를 위협하는 '인베이더'를 무찔러 간다. 주인공의 학교생활을 비롯하여 대원들과의 으어으어한 관계를 그린 어드벤처 모드와 적들과의 전투를 전개하는 시뮬레이션 모드가 서로 밀접하게 연관되어 있는 게임. 어라? …사O라…대…전?



페트 인 TV

■SCEI ■11월 발매예정 ■5,800엔

여러 가지 커뮤니케이션으로 견공(犬公)들을 키우는 게임이 SCEI에서 등장했다(발표한 장르명은…犬게임이다). 기본적으로 개를 키우면서 밥을 준다든지 훈련을 시킨다든지 쓰다듬어 줄 수도 있으며 아플 때는 의사에게 데려가는 등 정말로 개를 키우는 느낌을 받을 수 있다. 게다가 이후에 교배를 시켜 새로운 별종(한마디로 잡종)을 탄생시킬 수도 있다. 개를 좋아하지만 여러 가지 사정으로 개를 기를 수 없는 사람들은 기대해 보도록.



아지트 3

■반프레스토 ■12월 발매예정 ■미정

당신은 어린 시절 자신만의 아지트, 비밀기지를 가지고 싶은 적은 없었는가? 일러스트만 보더라도 초 엽기라는 생각이 팍팍 들게 하는 기지건설 시뮬레이션 게임이 여기 있다. 우선, 선의 편인가 악의 편인가를 결정하고 기지를 탄탄히 세워나간다. 그 후 상품과 히어로(악의 편에서는 괴인)를 개발하여 적들과 싸워나가야 한다. 해괴망측한 상품과 특촬물의 영웅들이 판을 치는 이 게임에 빠진다면 그대는 잠을 이루지 못할 것이다.

기타



포뮬러 원 99

■SCEI ■10월 발매예정 ■5,800엔

「포뮬러 원 99」는 방대한 자료를 구사하여 F1을 충실히 표현한 레이싱 게임이다. 우선 첫 번째로 화면 그래픽의 아름다움에 놀라고 모든 것이 실명으로 등장한다는 것에서 두 번 놀라게 된다. 본 게임에서는 '퀵 레이스', '그랜드 프릭스', '2 플레이어 모드' 등 3가지 모드로 즐길 수 있다. 그런데 「그랜트리스모 2」는 잊어버린 것인가 소니?

Cheat Codes For User

투신전 스바루

지난달 '파워나침반'에서 악평을 받았던 「투신전 스바루」. 혹시라도 사버린 사람이나 투신전 컬렉터들을 위해 숨겨진 비기를 공개한다.

전 캐릭터 사용가능

●타이틀 화면에서 우, 우, 좌, 좌, 우, 우, R1, R2의 순서로 커맨드를 입력

모든미니게임이 출현

●타이틀 화면에서 좌, 우, 좌, 우, 좌, 좌, L1, L2의 순서로 커맨드 입력

모든데이터를 열람할 수 있다

●타이틀 화면에서 R1, R2, L1, L2, 좌, 우, 셀렉트, 셀렉트의 순서로 커맨드 입력



모든 것은 이 화면에서 시작된다 ▶

월드사커 실황 위닝 일레븐 4

숨겨진 요소를 출현시키자

● '인터내셔널 컵'에서 우승 → '올스타즈 팀'이 출현

● '인터내셔널 리그'에서 우승 → '클래식 올스타즈 팀'이 출현

● '올림픽 모드'를 일본으로 우승 → '골든 올 저팬 팀'이 출현

● '코나미 컵'에서 우승 → 경기장 '클럽하우스'가 출현



▲ 올스타들을 조작하여 멋진 승부를

L의 계절



▲ 이거 봤나?

숨겨진 옵션을 출현시켜라

●사운드 테스트-현실계 메인 캐릭터('아소', '호시하라')와 환상계 메인 캐릭터('스즈시나', '마이나이')의 굿 엔딩을 보면 출현.

●효과음 테스트-'사야카', '쿠사카베' 중에 한 명과 '엘리자'의 굿 엔딩을 보면 출현.

●기타 갤러리-사운드 테스트가 출현한 상태에서 '시이나'의 굿 엔딩을 보면 출현.

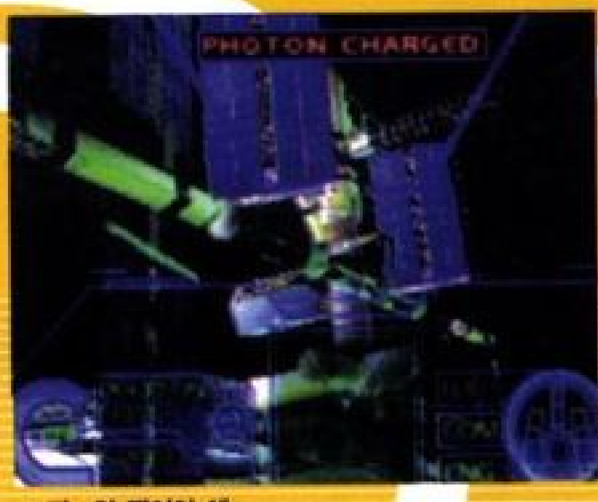
●보이스 테스트-그래픽 달성률이 100%가 되면 출현.

●리리스의 때쓰는 그림-루트 달성률이 100%가 되면 출현.

스타익시온

'포톤'을 보급하는 방법

'컨퀘스트 모드'에서만 가능한 비기. 'MAP화면'에서 혹성의 사테라이트에 포톤이 8발 준비되어 있으니 거기에서 보급을 받을 수 있다. 그러나 문제는 아무 혹성이나 가능하지만 50%의 확률로 보급해주기 때문에 운이 따라야 한다. 성공하면 포톤 8발과 에너지를 보급 받을 수 있다.



▲ 자~알 찍어야 해

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기에 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워 점수 500점을 드립니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

마크로스 VF-X2

숨겨진기체가 있었다

● 게임을 한 번 클리어한 뒤에 세이브를 한다. 그리고 그 세이브 파일을 이용해서 다시 뉴 게임을 시작하면 OK. 단, 등장하는 기체는 미션에 따라 틀리다.



미션 1에서는 이런 기체를 사용할 수 있다 ▶

데모신의 변화

스테이지 사이에 나오는 데모신. 이 데모신을 변화시킬 수 있는 방법이 밝혀져 여기 공개한다. 모든 것은 전투에서 획득하는 점수에 달려있었다.

● 미션 5-7 사이

1,300,000이상-'수지'와의 데이트

1,300,000미만-공원에서 혼자 쉬고있는 비참한 모습이…

● 미션 7-8 사이

1,500,000이상-'크라라'와의 데이트

1,300,000이상-'브리지드'와의 데이트

1,300,000미만-기체를 정비하는 불쌍한 '에이지스'

● 미션 9-10 사이

2,500,000이상-수지와 함께 휴식

2,500,000미만-브리지드와 함께 휴식



제발, 이런 건 보고싶지 않아 ▶

액션 리플레이 코드

스타 익시온

●에너지 줄지 않음
800E0950 FFFF

●실드 줄지 않음
800E6344 FFFF

●서브웨폰 무제한
800E095C 03E7

●포톤 무제한
800E0962 0010

위닝 일레븐 4

●기동코드
D01030CA 1040
801030CA 1000

●마스터 리그 모드
300FA1ED 0063

●스피드 게임
8007B442 0180

●숨겨진 팀
80072FD6 FFFF
80072FD8 FFFF

●모든 갤러리
80072FD4 FFFF

갈레리언즈

●AP증가 안 됨
801AFF6C 0000

●날콘 최대
801AFF78 00FF

●레드 최대
801AFF7C 00FF

프론트 미션 3

●돈 최대
8011EE34 E0FF
8011EE36 05F5

●AP 소모없이 이동
D005DB04 0003
8005DB04 0006

●AP 소모없이 전투
D0057D4C 009C
80057D4C 0000
D0057D4E A202
80057D4E 0000

●무한 행동
D0124D6C 0102
800193F4 0000
D0124D6C 0101
800193F4 0001
※SELECT+ R2 로 시행
※SELECT+ L2 로 해제

●무한 미사일
D0065722 0062
80065722 0040

마크로스 VF-X 2

●무한 TIME
D001A01C 0001
8001A01C 0000

●실드 300
800858A0 012C

●무한 실드
D00273C6 0062
800273C6 0060

●건포트 9999
80083288 270F

●무한 건포트
D0036020 FFFF
80036020 0000

●미사일 999
80084048 03E7

●무한 미사일
D0045130 FFFF
80045130 0000

●마이크로 미사일 999
80084088 03E7

●마이크로 미사일 줄지 않음
D0045F70 FFFF
80045F70 0000

●HMNV 999
800840C8 03E7

●무한 HMNV
D0046ECC FFFF
80046ECC 0000

●채프 입수
8008374C 03E7

●채프 줄지 않음
D003C740 FFFF
8003C740 0000

●일격 필살
D0027312 005E
80027312 0000

●고속 배틀
800785A0 0000

바이오하자드 3

●체력 고정
D003E6AA 0064
8003E6AA 0060

●탄수 무한
D006D976 2462
8006D974 0000
D006D996 2442
8006D994 0000

●연사 공격
D00CC270 0601
800CC334 0002
※일부 무기 제외

●잉크리본 무한
D006D60E 0045
8006D60E 0040

●세이브 회수가 0
D01C35BA 2662
801C35BE A200

●구급 스프레이 사용회수가 0
D00682CA 0065
800682CE AE00

●적 일격사 모드
D00CBED8 0024
80045712 0008
D00CBED8 0021
80045712 0048
※O+L1버튼으로 일격사 모드
※O+L2버튼으로 해제

●제한시간 무제한
D002386A 2442
80023868 0000
D011A9AE 2442
8011A9AC 0000

●파일 전부
300D17D2 00FF
800D17D4 FFFF
800D17D6 FFFF

●지도 전부
300D17CF 00FE
300D17D3 00FE

소지 아이템

※??=수량
※XX=아이템 종류
(리스트 참조)
※Z(무기일 때만 입력)=
0:표시없음.
1:보통.
2:탄수가 %로 표시됨.
3:무한 (글자:녹색)
4:표시없음.
5:보통.
6:탄수가 %로 표시됨.
7:무한 (글자 :적색)
8:표시없음.
9:보통.
A:탄수가 %로 표시됨.
B:무한 (글자 :황색)
C:표시없음.
D:보통.
E:탄수가 %로 표시됨.
F:무한 (글자 표시색:청색)

●1번째
800D17DC ??XX
300D17DE 000Z

●2번째
800D17E0 ??XX
300D17E2 000Z
※이하 각각 +4h씩

●33번째
800D1804 ??XX
800D1806 000Z

●34번째
800D1808 ??XX
800D180A 000Z

※이하 각각에 +4h씩

●63번째
800D187C ??XX
800D187E 000Z

●64번째
800D1880 ??XX
800D1882 000Z

<아이템 리스트>

XX
01 나이프
02 용병용 핸드건
03 핸드건
04 샷건
05 매그넘
06 그레네이드 런처
07 화염탄
08 유산탄
09 냉동탄
0A 로켓 런처
0B 게트링 건
0C 마인스로어
0D EAGLE 6,0
0E 어설트 라이플(3발씩)
0F 어설트 라이플(연사)
10 웨스턴 커스텀
11 강화판 SIGPRO
12 강화판 M92F
13 강화판 베네리 M3S
14 마인스로어 改
15 핸드건의 탄
16 매그넘의 탄
17 샷건의 탄
18 그레네이드의 탄
19 화염탄
1A 유산탄
1B 냉동탄
1C 마인스로어의 탄
1D 어설트 라이플의 탄
1E 핸드건의 강화탄
1F 샷건의 강화탄
20 구급 스프레이
21 그린 허브
22 블루 허브
23 레드 허브
24 조합한 허브(그린+그린)
25 조합한 허브(그린+블루)
26 조합한 허브(그린+레드)
27 조합한 허브(그린+그린+그린)
28 조합한 허브(그린+그린+블루)
29 조합한 허브(그린+레드+블루)
2A 구급 박스
2B 사각 크랭크
2F S.T.A.R.S 카드(질)
31 배터리
32 불 붙은 봉
33 전력 케이블
34 휴즈
36 오일 첨가제
37 카드 케이스
38 S.T.A.R.S 카드(브랫드)
39 머신 오일
3A 혼합 오일
3C 렌치
3D 쇠파이프
3F 소화용 호스
40 테이프 레코더
41 라이터(Lighter) 오일
42 라이터 (오일 없음)
43 라이터
44 녹색의 보석(에메랄드)
45 청색의 보석(사파이어)
46 호박(琥珀)의 옥
47 흑요석의 옥
48 수정의 옥
4C 금의 치거(齒車)
4D 은의 치거
4E 크로노스기어
4F 브론즈 책(지식의 책)
50 브론즈 나침반 (미래의 나침반)

겟타 로보 대결전

※ ? 라고 표시되어 있는 곳은 원하는 수치를 넣으면 된다.

●노 데미지
D008538A 0101
8009F22A 0040
※SELECT+L2 버튼을 누름

●일격필살
D008538A 0102
8009F22A 0000
※SELECT+R2 버튼을 누름
※취소 시 SELECT+L2+R2 버튼을 누름

●GE & EN 줄지 않음
D009EE5E 0064
8009EE5E 0060

●1000 포인트씩 경험치 획득
D00A14AC 1021
800A14AC 03E8
D00A14AE 0062
800A14AE 2402

●경험치 획득 시 레벨업
D005D308 3021
8005D308 03E8
D005D30A 0051
8005D30A 2406

●레벨업 시 레벨 99
D005D384 0001
8005D384 0063
D005D386 24C6
8005D386 2406

●합체 시 제한시간 줄지 않음
D00CD530 FFFF
800CD530 0000

●모든 테스트 합격
800FB0E6 0005

●다시 행동
D008538A 0800
300FF822 0080
※스타트 버튼. 단, 1화에서만 유효

●모든 기체
300FB4A8 0001
300FB4AC 0001
300FB4B0 0001
300FB4CC 0001
300FB4D0 0001
300FB4D4 0001
300FB4E4 0001
300FB4E8 0001
300FB4EC 0001
300FB4FC 0001
300FB500 0001
300FB504 0001
300FB508 0001
300FB50C 0001
300FB51C 0001
300FB520 0001
300FB524 0001
300FB528 0001
300FB52C 0001
300FB538 0001
300FB544 0001
300FB548 0001
300FB54C 0001
300FB550 0001
※기동 시 스위치 OFF
※기체에 아무도 타고 있지 않은 상태

●모든 파일럿
B01300IC 0000
300FB24C 0001
※기동 시에 스위치를 OFF로 해 놓아야 한다.

●류마 존재 플러그
300FB24C 0001

●류마 레벨
800FB252 ????

●류마 경험치
800FB254 ????

●류마 반격 능력
300FB258 0001

●류마 2회 이동 능력
300FB258 0002

●류마 자폭 능력
300FB258 0003

●류마 부활 능력
300FB258 0004

●류마 이동 보조능력
300FB258 0005

●류마 보수 능력
300FB258 0006

●류마 야망 능력
300FB258 0007

●류마 정찰 능력
300FB258 0008

●류마 역경 능력
300FB258 0009

●류마 도발 능력
300FB258 000A

●류마 수집 능력
300FB258 000B

●류마 교환 능력
300FB258 000C

●류마 크리티컬 능력
300FB258 000D

●류마 HP회복 능력
300FB258 000E

●류마 EN회복 능력
300FB258 000F

●류마 이동축적 능력
300FB258 0010

●특수능력 레벨
300FB259 00??

●체력 최대
800FB25C 03E7

●격투 최대
800FB25E 03E7

●사격 최대
800FB260 03E7

●반응 최대
800FB262 03E7

●조종 최대
800FB264 03E7
※다음 파일럿은 각각에 +1C(h)씩

●적과 아군 식별
800FF820 000?
※1 : 아군, 9 : 적군

●행동상태
800FF822 0080

●기체
800FF82A 00??

●부유
800FF82E 00??

●HP 최대치
800FF830 270F

●HP 현재치
800FF834 270F

●GE/EN 최대치
800FF838 270F

●GE/EN 현재치
800FF83A 270F

●방어력
800FF83C 270F

●이동력
800FF83E 270F

●명중보정률
800FF840 270F

●회피능력
800FF842 270F

●파일럿 1
800FF87C 00??

●파일럿 2
800FF87E 00??

팝픈 뮤직2

●기동코드
D0015342 1040
80015342 1000

●레벨 게이지 최대
800DEC2A 0270
800DEC5C 0020

●스테이지 스코어 최대
800DEC2C FFFF
800DEC2E 7FFF

●모든 음악 선택(트레이닝 모드 & 프리 모드)
800CFD50 FFFF
800CFD52 FFFF
800CFD54 07FF

Dance Dance Revolution 2nd MIX

●숨겨진 곡
300103E0 0000

●페인트 & 논스톱 오더 & 논스톱 레볼루션 출현
80010E30 97F3
※페인트는 메뉴화면에서 셀렉트를 누름

●이벤트 & 엔드리스 출현
30010C0A 00FC

●모든 인포메이션 출현
30010C0B 0000
80010C0C 0000
80010C0E 0000
80010C10 0000
80010C12 0000
※엑스트라 트랙은 메뉴화면에서 셀렉트를 누름

와일드 암즈 2nd 이그니션

●기동코드
D002A51A 1040
8002A51A 1000

●무한 자금
8011AF5C 967F
8011AF5E 0098

●1회 전투로 자금 최대치
800FB68C FFFF

●1회 전투로 레벨 최대치
800FB690 FFFF

메인캐릭터 코드

●무한 HP
8011A79C 270F

●최대 HP 상승
8011A7A0 270F

●무한 FP
8011A7AA 03F0

●최대 FP 상승
8011A7AC 03F0

●힘 최대
8011A7AE 03E7
8011A7B0 03E7

●체력 최대
8011A7B6 03E7
8011A7B8 03E7

●마력 최대
8011A7BE 03E7
8011A7C0 03E7

●민첩성 최대
8011A7C6 03E7
8011A7C8 03E7

●경험치 최대
8011A810 967F
8011A812 0098

●운 최대
8011A7EE 0004

두 번째 캐릭터 코드

●무한 HP
8011A818 270F

●최대 HP 상승
8011A81C 270F

●무한 FP
8011A826 03F0

●최대 FP 상승
8011A828 03F0

●힘 최대
8011A82A 03E7
8011A82C 03E7

●체력 최대
8011A832 03E7
8011A834 03E7

●마력 최대
8011A83A 03E7
8011A83C 03E7

●민첩성 최대
8011A842 03E7
8011A844 03E7

●경험치 최대
8011A88C 967F
8011A88E 0098

●운 최대
8011A86A 0004

3번째 캐릭터 코드

●무한 HP
8011A894 270F

●최대 HP 상승
8011A898 270F

●무한 FP
8011A8A2 03F0

●최대 FP 상승
8011A8A4 03F0

●힘 최대
8011A8A6 03E7
8011A8A8 03E7

●체력 최대
8011A8AE 03E7
8011A8B0 03E7

●마력 최대
8011A8B6 03E7
8011A8B8 03E7

●민첩성 최대
8011A8BE 03E7
8011A8C0 03E7

●경험치 최대
8011A908 967F
8011A90A 0098

●운 최대
8011A8E6 0004

●모든 아이템(사이아 전용)
80FF0002 00000001
3011AC58 0000

●무한 아이템 (사이아 전용)
80FF0002 00000000
3011AC59 00C6

PLAYSTATION ACTION REPLAY CODE

플스時代

얼마 전 배틀넷 BROOD WAR KOR-GP채널에서 명망 높은 파워독자 술 모군과 그의 친구분을 만났습니다. 술 모군은 저와 친구와의 대전을 종용했고 둘은 흔쾌히(?) 받아들였습니다. 맵은 LOST TEMPLE. 저는 Zerg, 친구분은 Random이었습니다.
배짜정신에 입각하여 스포닝 풀은 짓지도 않고 한가로이 해처리와 드론만 늘리고 있던 사나이 울프. 그러던 중 친구분의 저글링 여섯 마리와 드론 두 마리가 평화롭기 그지없던 사나이 마을을 급습했습니다. 친구분의 드론 두 마리는 보라색 카페트 위에 성큰콜로니로 化했고 저글링들은 두 성큰을 보호했습니다. 성큰의 촉수에 찔려 무참히 죽어나가는 사나이 마을의 드론들. 친구분은 사나이 울프에게 다음과 같은 메시지를 보냈습니다.
"good game"



좀 많이 망설이다가 펜을 들었습니다. 사실 전 파워독자들 중에선 비교적 많은 나이라고 생각드는 17살이거든요(10년 전에…). 하지만 게임이란 게 10대들의 전유물은 아니잖아요. 저 역시 동생들 못지 않게 게임을 아주 좋아하거든요.
플스를 처음 알게 된 것은 작년 여름 형(낼모레 서른)의 친구가 가지고 있는 플스를 처음 보면서 플스와 인연을 맺게 되었습니다. 그 형 플스를 빌려서 처음 해 본 것이 바이오 하자드 2! 정말 푹 빠져버렸습니다. 오락실에 있는 오락들이 전부라 생각했던 내게 ADV란 장르는 신선하게 다가왔습니다. 공략집도 없이 한문 짜맞추기(일어, 영어에 소경인 사람들의 비애를 아십니까?)로 한 여름밤을 좀비들과 이수일과 심순애를 연출(바지가랑이를 붙들고 질기도록 안놔주더라고요!)하며 뜬눈으로 밤을 지샜습니다. 그렇게 나를 플스라는 구렁텅이에 빠뜨린 그 형이 플스를 들고 가던 날, 난 GAME SHOP에 들려 카드로 주~우~욱!
파워를 구독한 지 얼마 되진 않았지만 내겐 참 많은 도움이 되고 있습니다. 사실 처음 파워를 읽었을 때 PS는 추신인 줄 알았고, SS는 패션회사의 이니셜, DC는 전류의 종류, 그리고 게임명을 약어로 표기할 때 FF는 빨리감기, DQ는 통닭집 메이커인 줄 알았습니다. 아직도 잘 모르는 방송국 이름같은 약어들이 너무나 많습니다(이 무지함을 용서해 주실 수 있을런지…). 물론 지금은 앞에 말한 것들이 뭐라는 것쯤은 잘 알고 있습니다. GB가 GAME BOY의 약어란 것도요(C가 들어가면 컬러래요!). 하지만 노땅 GAMER들을 위한 용어해설집이라도 발행해 보심이 어떠신지….
우연찮게 맺어진 플스와 POWER와의 인연 계속 될 거라 생각됩니다. 어머니께서 한심한 눈으로 쳐다보실지언정…. 언젠가 한 번 생각해 봤어요. 10년 후의 내 모습. 아이들과 1P, 2P패드 갖고 씨름하는 모습을…. 울프님도 이런 상상해본 적이 있는지….

10년 전에 17살이었던 이왕재님…. 플스시대를 맡은이래 저보다 오래 사신 분의 사연을 받아보는 건 처음 있는 일이라 무, 무척 떨리는 군요….
사실 우리 나라 정서상 스물 일곱 소띠라면 게이머로서 환갑을 넘긴 나이 아니겠습니까? 허나 스물 일곱 소띠면 어떻고 서른 여섯 범띠면 어떻습니까. 게이머의 연령층이 높아진다는 거, '게임의 대중화'와 직결되는 말이기에 저에겐 상당히 고무적인 일로 받아들여지는데요. 고연령층 노익장 게이머들이 많이많이 참여해 주어 참여자 평균연령 47.2세의 '온가족 플스시대'가 되었으면 하는 게 저 사나이 울프의 작은 바램입니다. 새로 산 듀얼쇼크의 강력한 진동에 놀라 틀니 빠뜨리셨다는 74세 할아버지의 사연, 옆집 파주댁은 두 번이나 뽑혔는데 왜 자기는 여섯 번 연속 구석신세냐는 43세 준이 엄마의 사연, 바깥양반 심부름으로 동네 게임점에 빽난 플스CD 교환하러 갔다가 주인아저씨랑 눈 맞았는데 어쩌면 좋겠느냐는 이름 안밝힌 30세 새댁의 사연, "RYU랑 KEN이 하는 말은 분명히 '워~리어겐!'이랑 '아따따뚜~겐!'인데 우리형은 막 '어~리슈해!'랑 '찹쌀떡 두~개!'라구 우겨요!"라는 유치원생 병식이의 사연들로 꾸며지는 플스시대! 참으로 아름답지 않습니까 여러분!
10년 후에 1P, 2P패드 갖고 씨름하는 상상을 하신다고요. 저는 그런 상상 안합니다. 저는 스틱 두 개 사서 아들이랑 사이좋게 버파 할겁니다. 우리 아들 네 살이 됐을 때 수라패왕고화산과 붕격운신쌍호장을 마스터시켜서 반드시 최연소 아키라 마스터로 기네스북에 실리게 할거란 말입니다! 저는 째째하게 1P, 2P패드 갖고 아들이랑 씨름하는 짓은 하지 않을 거란 말입니다! 그리고 노땅 GAMER들을 위한 용어해설집은 과다부록경쟁을 자제하라는 당국의 명령 때문에 따로 만들어 드리기는 힘들구요. 플스시대에 간략하게나마 실어드리고 싶지만 지면관계상 어렵구요. 허나만 가르쳐 드릴게요. VF는 '버추어 파이터'의 약어지 절대 오토바이 이름이 아닙니다. 그리고 SM은…… …… …… …… …… ……   '슈퍼 마리오'의 약어랍니다.

WOLF님을 존경하는 제 친구 이야기를 해 드릴게요. 플스를 갖고 있는 제 친구 양술기란 녀석은 자기가 한 음악 게임한다고 자부하는 놈입니다. 어느 날 이 녀석이 Ez2Dj를 하기 전에 종이에다 자기 손을 그리더군요. 뭐하냐고 물었더니 자기가 존경하는 WOLF님의 혼을 빌리는 의식을 치르는 중이라고 하더군요. 그리고는 손에 WOLF를 그리더니 이러고 한 시간만 있으면 WOLF 형님의 혼이 자기 몸으로 들어 온데요. 재미있었기를 바라며….

이거 지원군의 친구분께는 대단히 죄송한 말씀입니다만 종이에 손을 그리고 손에 WOLF를 그린 후 한 시간동안 있어도 아무 일도 일어나지 않습니다. 종이에 손을 그리던 발을 그리던 간에, 손에 WOLF를 그리던 굶어죽은 개미핥기 등거죽에 프로토타입 JACK을 그리던 간에, 저는 절대로 혼을 빌려드리지 않습니다. 친구분께 혼 빌리는 행동은 이제 그만두라고 하십시오. 혼빌리다가 혼난 사람이 한 둘인 줄 아십니까?
그리고 이거 지원군에겐 대단히 죄송한 말씀입니다만, 재미… 없었습니다…. 그리고 제발… 지어낸 사연은 싫어요….

(전략)제 친구가 VCD먹구서 안 조여.
그럼 전 플스 먹을 생각입니다^^;.
한동안 플스를 하겠군요…

사나이의 모범답안이군요
간결해서 좋습니다.

저는 플스유저로서 아주 뼈아픈 경험을 겪었습니다. 플스와의 악연 때문이라고나 할까요. 2년 전 여름, 파워(당시 챔프)를 보던 저는 더 이상은 보는 것으로 만족할 수는 없다고 생각하고 플스를 사기로 결심했습니다. 3개월 정도 동생과 돈을 모아 드디어 플스를 부모님 몰래 사게 되었습니다. 몰래 산 것이기 때문에 한밤중이나 부모님이 안 계실 때 밖에는 할 수가 없었습니다. 그리고 몇 달이 흘러 드디어 저는 수능시험을 보게 되었고 그 후에 부모님께 이야기하고 마음놓고 게임에만 몰두할 수 있게 되었지요. 그런데 왠 날벼락. 수능 성적이 안 좋게 나와서 저는 재수의 길을 택할 수밖에 없었습니다. 그러고 저는 부모님의 강요에 의해 플스를 눈물을 머금고 처분해 버렸습니다.

그리고 시간이 흘러흘러 98년 겨울, 두 번째 수능시험을 보고 다시 플스를 사기에 이르렀습니다. 이번에는 죽어도 팔지 않겠다는 각오 하에 여러 주변기기를 사고 CD도 많이 사게 되었습니다. 대학에 다니면서도 오락에 치중했고 기말고사가 끝나고 나서는 Ez2Dj에 끌려 거의 매일 오락실에 살다시피 하였습니다. 낮에는 오락실, 밤에는 집에서 오락만을 하던 저는 다시 크나큰 시련에 부딪치고 말았습니다. 성적표가 집으로 날아든 것입니다. 성적표에는 F가 판을 치고 저는 학고를 맞게 된 것입니다.. 그 날 저의 PCS가 먼저 아버지의 망치질에 의해 날아갔습니다. 다행스럽게도 그 날은 오락기(플스)에 대해서는 기억하지 못하고 계셨는지 플스는 살아남았습니다. 그러다 박살날 것 같아서 다음날 부랴부랴 팔아 치웠습니다. 이것이 두번째 시련. 그러나 저는 아직도 플스유저라고 자부하고 다시 올 겨울에 플스를 사고 말 것입니다. 올해 겨울이면 제 동생도 수능시험을 보니 동생과 돈을 모아 꼭 사고야 말겠습니다. 그리고 그것은 절대절대 팔거나 하는 슬픈 시련이 있지 않게 노력할 것입니다. 사나이 울프님 저에게 힘을 주세요. 아~우~~

PS. 제 이름 이상하지요. 아, 제 동생이 안부 전해 달랍니다(조범님희)

학고: 학사경고의 준말. 학기내 전과목의 평점평균이 규정된 점수(대학별로 차이가 있으나 대개 4점 만점에 1.33~2점)에 미달할 경우 발동되는, 즐거운 대학생활 영위에 지장을 주는 최악의 학생관리시스템. 3회연속발동시, 「쓰리고」라 하여 '점프 강킥-서서 강펀치-승룡권 3히트콤보'의 위력에 필적하는, 「재적」이라는 무시무시한 저주에 걸리게 된다. 「투고」가 발동되면 남성은 군입대, 여성은 휴학이라는 특수아이템을 사용하는 것이 쓰리고로의 연계를 저지하는 유일한 파해법이다. 대개의 게이머들이 대학생활 중에 1회 이상 경험하게 되며, 일부 대전격투 게이머들은 철산고로 반격하려다 사태를 수습불가능한 지경으로 만드는 우를 범하기도 한다. '학고제도 전면철폐' '독재정권과 학고제도는 당장 자폭하라'를 부르짖다 쓰리고의 총칼 앞에 피흘리며 스러져간 선배들의 고결한 정신을 기리는 '족고지마제(簇)'는 대학인 단결의 구심점이 되기로 유명하다.

휘발성 Memory 사나이 울프님! 마산에 사는 병술독자입니다. 요즘 전 성검전설과 스타 크래프트에 빠져있습니다. 고3 주제에 할 시간이 어딨겠느냐마는…. 그러나 게이머로서 명작은 놓칠 수 없는 법! 열심히 시간 쪼개서 하고 있습니다. 근데 게임을 할수록 공부에 소홀해져야 하는 것이 일반적인데 반해 저는 게임을 할수록 공부에 능률이 오르고 더욱 더 열심히 하게 됩니다. 즉, 게임은 침체되기 쉬운 저의 고3 생활에 활력을 불어 넣어준다는 거죠. 요즘은 왠지 하루하루가 즐겁습니다.



병술독자군. 겐쥬로 얼굴에 뭐 묻었네요

근데 사나이 울프님! 스타 정말 잘 하시던데요. 그래도 스타라면 한가닥 한다는 제 친구를 그렇게 간단히 깨버리시다니…. 전 이 때까지 제 친구가 제일 잘하는 줄로만 알았습니다. 후후…. 수능치고 봅시다. 제 친구 복수를 해 드릴테니….

P.S 얼마나 휘발성 Memory인지 테스트 해보겠습니다. 제 배틀넷 ID가 뭐였을까요?

음… 병술군의 늦게 도착한 사연 때문에 모든 것이 다 들통 나버리는군요. 기왕 이렇게 된 이상 모든 것을 다 고백하지요. 병술독자의 편지를 읽어보면 아시겠지만 인삿말의 그 '술 모군'이란 바로 병술독자입니다. 그런데 인삿말과 병술군의 사연은 서로 내용이 모순되고 있지요? 인삿말에는 분명 저 사나이 울프가 빼빼다가 병술 친구분의 6저글링+2성큰 러시에 스러져가는 모습이 그려지고 있는 반면에 병술군의 사연엔 제가 친구분을 간단히 깨버렸다고 나옵니다. 과연 어떻게 된 걸까요? 정답은 너무나 간단합니다. 인삿말에는 쓰지 않았지만 재시합을 두 번 더해서 제가 모두 간단히 승리를 거두었거든요. 저와 병술독자 친구분과의 1:1 시합이 끝나고 '사나이 울프+가지 VS 병술독자+병술 친구분' 2:2 게임도 가졌습니다. 승패를 떠나서 독자들과 함께 하는 시간은 너무도 즐거웠답니다! 아유 즐거워! 승패를 떠나서 이기니까 막 즐거워! 우헤헤헤! 독자여러분들 채널 GP에서 많이 뵐 수 있었으면 좋겠군요.

P.S 얼마나 휘발성 Memory인지 알 것 같습니다


▲ 코스프레 동호회 '아르스'

울프 오라버니(?) 안녀세욤!! 코스소녀 유리니당~ 편지지 귀엽져~? 헛~ 제가 만든 거에용~ 우~ 저번 달에 편지 못써서 미안해영. 그 때 울 동의 코스프레가 무기한으로 연기되는 바람에…. 그래서 사진을 못찍는 바람에~ 에헤헤~(변명변명~ T.T)

최근 행사라면 나우누리가 개최했던 '부산' 에이스 코스프레가 있었습니다. 연극대회였는데, 우리 '아르스'에서는 'DDR'이랑 '킹오파'랑 '바람의 검심'을 했는데… 우리팀 이외에도 약 20여팀 참가!! 부산에선 그야말로 대규모 대회였죠. 우리 킹오파 팀이 최대의 인원수를 자랑하며 한 연극은! '쿄데렐라(-;)'. 바람의 검심팀은 '잠자는 숲 속의 시시오(- -;;;)'!! 음… 하여튼 연극은 성공리에 끝!!! 제 역은 구두가… 아닌 장갑을 쿄에게 신겨(?)보는 역할…. 하여간 우리 아르스는 인기상과 2위를 차지하는 영광을 가졌죠!

(중략) 울프님도 울프(!) 코스한다던데 사진이나 함 올리시죠? 아님 저에게 사진 한 장만 보내주세요 잉~ 올 추석 땐 돈 받아서 CD랑 주변기기 좀 사야겠어요. DDR장판이랑 기타랑. 추석엔… 흐흐… 나의 날이닷! 우하하하하하(폭주)! 그럼 울프 오라버님 추석 잘 보내시고 감기 조심 하세요오~

PS. 사진 보내주세염 헛

추석은 게임파워 사무실에서 잘 보내고 있고, 감기는 벌써 걸려있기에 조심할 필요조차 없습니다.

PS. 이미 코스프레계에서 은퇴했답니다.
정상에서 은퇴하고 싶었어요.


유리양의 편지지 공개 ▲

사나이 형님을 처음 뵌 것은 5월 3일, 제가 POWER로 어린이날 선물을 받으러 간 날이었습니다. 가지님께서 제 신분증을 받아 가시자마자 저는 게임실로 가서 버파 3tb를 즐기고 있었습니다. 그 때 울프님께서 "저, 버파 좀 가르쳐 주실래요?"하며 들어오셨죠. 그 후 제가 울프님께 한 수 배우겠다며 도전했지만 결과는 제가 지는 것이 당연했죠. 그 후로 4개월, 저는 이제 자유자재의 수패고와 붕격을 쓰게됐고 또 울프로도 연습합니다. 다음에 울프님과의 대전이 기다려집니다.

저는 지금 재수 중에 있습니다. 울프님과의 연락책으로 플스시대가 생겼지만 함부로 편지를 띄울 수가 없었습니다. 다시 대학이 된다면 울프님과의 무한 대결을 꿈꿀 수 있겠지요. 대전료로는 제가 그 때마다 술사겠습니다. 그나저나 '사나이 울프', '아키라 꼬마', '神拳 제프리' 와 같은 닉네임을 얻는 자격과 조건은 무엇입니까?

참. 대녀약(對女弱: 여자를 대할 때 약해진다)에 취중진담을 쓰는 것은 오히려 부작용의 소지가 더 높습니다. 제가 대학 O.T때 실제로 썼는데 그 후에 수습이 더 힘들더군요.

PS. 1 군대를 갔다 온 후에도 버파 실력을 유지할 수 있을까요?

PS. 2 코스프레다~안에서의 울프님의 모습으로 인해 더 존경하게 됐습니다.

PS. I LOVE YOU(이건 아니고요…)

재수생의 신분으로 어린이날 선물을 받으러 오는 영재군…; 저도 재수생 출신인 관계로 재수생의 그 마음 다 압니다. 다 알고 말고요…; 크흑, 재수할 때는 왜 그리도 어린이날 선물이 받고 싶던지…; 어린이 날 저녁, 학원 옆 놀이터로 꾸역꾸역 모여든 저와 재수 친구들, 준비해 온 담배 한 갑을 서로 건네며 어린이날 선물을 대신했던 아픈 기억이 꾸역꾸역 되살아나는군요. 그리고 '다시 대학이 된다면…, 제가 대학 O.T때…'라는 내용으로 미루어보아 영재군은 대학에 합격한 후 단기간의 대학생활을 누리다가 그 대학(혹은 그 과)이 마음에 들지 않아 재수를 결심하는 '대학물 먹어 본 재학생'의 케이스로군요. 보건복지부 산하의 공신력 있는 한 연구기관에서는 대학물 먹어 본 재학생은 '극한의 방종'이라는 대학물이 들어서 재수생활을 제대로 영위하지 못한다는 연구결과를 여러 차례 내놓은 적이 있죠. 마음 독하게 잡수셔야 할겁니다 영재군 …이라고 해봤자 사실 재수생 귀에는 아무 말도 안들린다는 걸 저는 잘 알고 있습니다.

그리고 '아키라 꼬마'라든지 '신주쿠 헤이하치' 같은 닉네임을 얻는 방법은… 유명 아케이드人이 되는 겁니다. 한마디로 대전게임 잘해서 오락실에서 뜨면 된다 이거죠. DC용 버파, 플스용 철권 아무리 잘해도 소용없습니다. 대회에 입상한다거나 활발한 팀배틀 활동으로 이름을 알려 나가야죠. 아무래도 일반 게이머들 보다는 통신인들 사이에서 유명해져야 한다는 것과, 팀배틀 활동은 통신상에서 이루어진다는 이유 때문에 통신망 활동은 유명 아케이드人이 되는 데에 필수 조건이라 할 수 있습니다. 뭐, '내일의 죠 히가시', 무늬만 JUN이라 하여 '문희JUN', 문씨 성에 JEFFRY한다하여 '문JEFFRY', 달변의 대가라 하여 '입만 SARAH' 같은 닉네임을 집에서 혼자 지어보는 것도 자기 닉네임을 갖는 방법이 되기도 합니다…;

군을 필하고도 버파 실력을 유지하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 면제를 받는다

2. 공익근무요원이 되어 퇴근 후 꾸준히 수련한다

3. PX병으로 입대하여 PX에 버파를 들여놓는다(허나 짬밥이 되기 전엔 손대기 힘듦)

4. 애시당초 버파 수련을 하지 않는다

5. 버파신의 은총을 받는다

PS2. 코스프레다~안에서의 제 모습으로 인해 저를 더 혐오하게 됐습니다

플스시대에 시조가 많이 나오더군요. 그래서 저는 싸나이 울프로 5행시를 지어봅니다.

싸 - 싸나이 울프여

나 - 나는 잠시 휴식을 취할 것이라네

이 - 이 사실은 정말이라네

울 - 울지 말게나

푸 - 푸하하 하고 웃지도 말게

저의 5행시가 어떠신지 제 이름으로 3행시를 지어보는 건 어떠신지…. 위의 5행시대로 잠시 지켜만 보고 사연은 잠시동안 보내지 않으려고 합니다. 성적이 하두 많이 떨어져서 공부할 생각입니다. 그럼 싸나이 울프여 나의 마지막 말을 들어주십쇼.

"I' ll be back."

PS. 프가 생각이 안나서 푸로 했습다

박-박정

희-희

만-만세

PS. 내 무덤에 침을 뱉어라

좌절은 없다. 스러져간 영혼들

- 플스 로딩공포증 이유민군. 저는 배틀넷 고딩공포증입니다.
- DDR전용패드의 수명 궁금한 두슬기군. 패드로 하지 마세요. 재미없어요.
- 따라 주지 않는 몸 정명훈군. 따라 주지 않는 술은 짜증납니다.
- 돈버는 게 힘든 거 깨달은 김태근군. 득도하셨습니다.
- 소울칼리버 멋진 이재용군. 개월 칼만 뺏으면 소울리버됩니다.
- DC와 SS 좋아하는 김경민군. 새턴인으로 보내셨어야죠.
- 이제사 스타빠진 이로운군. 문명인으로의 일보전진입니다.
- 기운빠진 김대성군. 질풍노도의 시기입니다. 말달리세요.
- 쓰러진 영혼 성장열군. 맘대로 쓰러뜨리지 마세요. 스러질 뿐입니다.
- 친구가 사연보내면 구석에 처박아 달라는 이효석군. 좀… 착해지세요…
- 아이고 윤성복군 뽑아드리기로 맘먹고 있었는데 원체 휘발성이라… 담달에는 꼭!
- 친구 '최윤석'과 같이 뽑아달라는 노석진군. 친구가 배반했군요. 안왔어요.
- 고생없이 파워보길 바라는 김두신군. 김태근군 본받으세요.
- 저와 버파대결 하고픈 왕규진군. 기닦아 기다리겠노라.
- DC 사고픈데 돈없어 어찌할 바 모르는 손태운군. 소환수코너에 DC 뜨길 기다리세요.
- 두 번이나 구석신세 챙피한 김승조군. 이효석선배님, 윤성복선배님 본받으세요.
- 돌줍기 잘하면 수능을 잘보는 JUN군. 지금 제정신입니까?
- 회사에 CD갖고 와도 안뺏기는 거 부러운 이정수군. 참 부러울 것두 많수다.
- 시즈탱크보고 실망한 박효상군. 소, 솔직히 피카츄보단 낫지 않았나요?
- 오늘도 우산들고 이어폰끼고 DDR연습하는 정민욱군. 귀엽네요^^.
- 3사 잡지 분석해준 유동철군. 분발하겠습니다.
- 우린 HOT를 마신다 박우리양. HOT껌은 안나옵니까? 우린 HOT를 씹는다!

미국을 녹이는 드림캐스트

[이현수 기자]



지난 9일, 미주 시장에 드디어 DC가 상륙했다. 발매전 많은 사람들이 '과연 성공할 수 있을 것인가?' 하는 의구심을 가졌다. 그러나 그 불안함은 기우에 지나지 않았다. 미주시장의 드림캐스트는 발매로부터 2주만에 50만대를 넘는 판매량을 기록, 게임기 뿐만 아니라 가정용 엔터테인먼트 기기 판매량 부문의 판매기록을 순식간에 갈아치우는 기염을 토하고 있다. 먼 나라… 본고장 일본에서보다 먼 나라 미국에서 드림캐스트는 그 성능과 매력을 인정받고 있는 것이다.

본토인 일본보다 타지인 미국땅에서 인기를 끌고 있는 원인은 과연 무엇일까? 여러 가지가 있겠지만 그 모든 것은 한가지 원인으로 귀결된다. 발매가 일년이나 지난 세가의 새 게임기는 이제서야 비로소 그 모습을 갖췄다는 것이다. 처음 발매했을 당시의 빈약한 라인업, 그리고 게임기로서는 다소 비싼 가격, 그것이 일년 가량의 시간을 거쳐 다듬어진 결과, 미국 시장에 성공적으로 발을 들일 수 있었던 것이 아니었겠는가 하는 것이다. 미국 시장 참여 이전부터 수많은 미국내 소프트 제작사들은 DC로 개발에 참여할 의사를 비춰왔다. 대강 살펴봐도 미국이나 유럽 쪽의 라인업들이 일본쪽보다 다양하다는 것을 알 수 있다. DC발매 초기의 일본 시장과는 비교되는 부분이 아닐 수 없다. 얼마나 다양한 소프트 메이커의 참여를 이끌었는가, 또 얼마나 많은 팬들에게 입도선매의 욕구를 불러일으키는가…, 그것이 하드웨어 성공의 조건이 되는 것이 아닐까?

어찌됐던 간에 스타트를 멋지게 끊은 미국의 드캐 시장은 소프트 면에 있어서도 상당한 호조를 기록할 것이 예상된다. 하드웨어를 가지고 있는 이상 적어도 한두개의 소프트라도 구입할 테니…, 소프트의 호조는 더 많은 하드 판매를 낳을 것이고, 그것은 드림캐스트의 엄청난 성공을 불러일으키게 될 것이다. 더불어 미주시장의 호황이 일본 현지에까지 몰아친다면 그 여파는 국내 게이머에게까지 기쁨으로 다가오지 않을까? 지나치게 낙관적인 연쇄론일지도 모르지만…, 나는 기원한다. 이 열풍의 고리가 계속해서 이어졌으면 하고….

자… 오락실로 떠나자

셴무 - 1장 요코스카



발매를 앞두고 개발에 박차를 가하고 있는 셴무의 새정보를 전한다. 이미 체험판을 접해본 독자들은 익히 알고 있을 테지만, 주인공 하즈키 료가 살고 있는 요코스카에는 '유'라는 게임센터가 있다. 이곳에서는…음…. 칸이 좁으니 아래로 내려가서 본격적으로 얘기해 보도록 하자.

제작사	세가
장 르	FREE
발매일	10월 28일
발매가	6,800엔

이제 넓은 자리를 빌어 방금전 얘기를 마저 이어나가 보도록 하자. 주인공의 마을 요코스카에는 '유(YOU)'라는 이름의 게임센터가 있다. 이전에 소개한 바 있는 '다트 게임'과 '익사이트 QTE'를 경험할 수 있는 게임센터(체험판을 플레이해 본 사람들이라면 잘 알고 있을 것이다). 이곳에서는 다트와 빠찡코, QTE 이외에도 몇 대의 게임기의 모습을 볼 수 있는데 아니나 다를까, 이 게임들도 미니게임 형태로 플레이가 가능하다는 사실이 밝혀졌다. 게임센터의 이름인 '유'는 스즈키 유의 이름에서 따온 것이 아닐까?



▶ 「스페이스 해리어」나 「행 온」 모두가 스즈키 유의 작품 그렇다면 다른 게임들도 등장할 가능성이 있지 않을까?



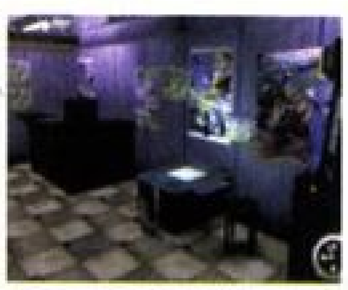
▲ 체험판에서도 볼 수 있었던(물론 플레이는 불가능했지만) 스페이스 해리어가 플레이 가능



▲ 이 오토바이 형태의 기계는 「행 온」?



▲ 게임센터 YOU에는 「애프터 버너」도 놓여 있다 역시 플레이가 가능할 듯



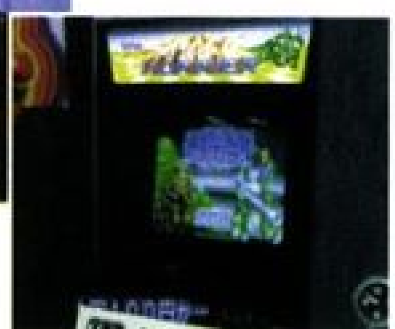
▲ 그밖에도 여러대의 기계가 눈에 띈다. 버파가 등장해도 좋을 듯한데…

스페이스 해리어(1985년 작품)

당시로서는 획기적인 3D 표현(지금의 3D의 개념과는 차이가 있다)으로 충격과 인기를 불러일으켰던 작품. 슈팅의 박진감과 레이싱의 스피드감을 하나로 묶어냈다는 점이 지금 봐도 상당한 평가를 줄 수 있을 만한 작품이다. 마치 헬리콥터의 조종간처럼 생긴 방향 시스템도 참신했다. 기쁘게도 드캐에는 아날로그 스틱이 있으니 원작과 흡사한 조작감을 얻을 수 있을 것이다.



◀ 료가 스페이스 해리어에 다가서자 플레이할 것인지를 묻는 선택문이 등장한다



▶ '한 판에 100원인가…'라고 중얼거리는 료, 이제 어색한 몸짓으로 주머니를 뒤지겠지



▲ 거리계산에 의한 사물의 확대축소로 3D를 표현한 「스페이스 해리어」. 그 획기적인 발상에 이후 많은 아류작들이 탄생했다



◀ 스페이스 해리어의 통체 역시 게임 속에서도 똑같이 재현되어 있다

행 온(1985년 작품)

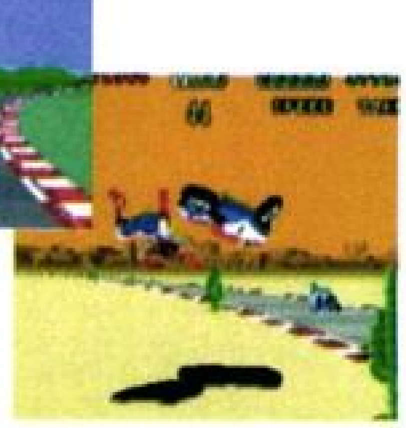
체감 머신의 역사에 굵은 한 획을 남긴 머신. 일본 현지의 통체 디자인은 국내에서 볼 수 있었던 것과는 다소 다른 모습을 하고 있다(참고로 우리나라에 보급된 「행 온」은 테이프로 BGM을 연주하기도 했는데, 플레이할 때면 윤수일의 '아파트', 박남정의 '널 그리며' 등의 흥겨운 국민가요가 흘러나오곤 했다).



◀ 행 온의 오리지널 통체, 게임센터 YOU의 것과 똑같은 디자인이다



◀ 본격 체감 레이싱의 원조격인 「행 온」



▶ 등장하는 바이크 레이서는 하늘로 몇 미터나 치솟았다가도 다시 레이스로 복귀하는 철인이다

DREAMCAST

DREAMCAST

최고라면 와라!

스트리트 파이터 III W 임팩트



3D 게임이 판을 치는 이 시대에 끗끗이 살아남은 이 시리즈. 시리즈의 계보를 잇는 작품 중에서도 최고의 완성도를 자랑하는 스파 III 가 DC로 등장한다. 고성능 2D기판 CPS III 의 작품이 DC로 완벽하게 재현될 것인가? 1, 2편을 묶어서 한꺼번에 등장하는 게임, 제목부터 푸짐한 '더블 임팩트'의 소식을 싣는다.

제작사	캡콤
장르	대전 액션
발매일	겨울
발매가	미정

게임 제목에 붙어 있는 더블유(W)라는 글자는 두 배를 나타내는 '더블(DOUBLE)'을 의미한다. 스파 3의 두 작품을 한꺼번에 즐길 수 있는 종합선물 세트. 그렇기 때문에 이 게임에는 W 임팩트라는 묘한 제목이 붙어 있다.

스파 III 시리즈

스트리트 파이터 III -뉴 제너레이션



제로 시리즈가 계속 개발되고 있는 가운데, 류와 켄을 제외한 모든 캐릭터를 교체하고 시스템마저도 새롭게 해서 등장한 새로운 시리즈. 연출이나 색상면에서 기존의 2D게임을 압도하는 완성도를 보인 게임이다 ▶

스트리트 파이터 III - 세컨드 임팩트



전편을 계승 발전시킨 시스템에 추가 캐릭터 2명을 얹어준 또 하나의 수작. 전작의 '슈퍼 캔슬 시스템'에 이어지는 '노 캔슬 아츠'나 '히트 확인 연속기' 등이 새롭게 추가되었다 ▶





▲ 아케이드용에서 느낄 수 있는 화려한 색상과 순간순간 등장하는 고프레임의 애니메이션은 기존 게임기로는 이식이 힘들었던 것이 사실. DC라면?

▲ 뉴 제너레이션의 한 장면. 윤과 노출광의 대결이다



양이 공격시 뒤쪽으로 연출되는 효과들도 높은 프레임의 애니메이션으로 이루어진 것이다 ▶

낯익은 사람과



스파 시리즈의 산 증인 켄과 류는 여전히 등장

낯선사람들 part 1



알렉스. 스파 III의 주인공이다

포켓 파이터로 친숙한 이부키, 노출광 카포에이라 여인 엘레나도 III의 캐릭터

낯선사람들 part 2



2편인 세컨드 임팩트에서 추가된 휴고와 율리안. 억울해 보이는 생김생김이 짜증을 불러일으킨다

최고의 2D 게임, DC로 완벽 재현

CPS III 기판으로 제작된 아케이드용 원작이 DC로 충실히 재현될 수 있을 것인지는 아직까지는 미지수. 이식이 발표되기 훨씬 전부터 많은 사람들의 입에 오르내리던 완벽 이식 가능 여부. 과연 아케이드의 그 느낌을 DC로 얻을 수 있을 것인가?

음악게임의 성공여부는 '어색함'?

스페이스 채널 5



세계적으로 음악게임이 선풍적인 인기를 얻고 있다. 음악과 게임을 하나로 묶어낸 기발한 발상. 그것이 음악 게임 히트의 원인이 아닐까 싶다. 기본적으로 기발한 발상에서 시작된 음악 게임에 더더욱 기발한 발상을 추가 시켜 등장하는 새로운 게임이 있다. 이름부터 묘한 스페이스 채널 5가 바로 그 게임이다.

제작사	세가
장르	음악게임
발매일	겨울
발매가	5,800엔

세가가 비밀리에 음악 게임을 제작하고 있다는 소문이 퍼진지 수개월. 드디어 세가의 공식발표가 있었다. 타이틀의 제목은 「스페이스 채널 5」. 마치 얼마전 개봉했던 영화 '오스틴 파워'의 한 장면을 연상시키는 게임화면이 묘한 매력을 불러일으킨다. 새로운 음악 게임 「스페이스 채널 5」를 살펴보자.

모로성인!



▲ 생김새부터 묘하게 생긴 외계인. 스페이스 포트에 침략해 와서는 광선총을 난사해댄다. 그 광선을 맞은 사람들은 모두들 이상한 춤을 추게 되는데…



▲ 어페서인지 지구인의 거주지역에 침략한 모로성인은 이상한 광선을 쏘고



▲ 사람들은 모로성인과 함께 묘한 춤을 추기 시작한다

우라라



▶외계인만큼이나 묘한 걸모습의 우라라는 다리 길이로 보면 확실히 미소녀 쪽에 포함되는 여인이다. 시청률 향상을 꾀하던 방송국 측이 2년전 발굴한 신인 리포터이다. 우라라의 임무는 모로성인들의 만행을 보도하는 것. 그리고 억지로 춤을 강요당하는 지구인들을 구하는 것이다.



◀ 리포터냐 댄서냐?





▲ 멋진 춤으로 시청률도 올리고 지구도 구하고

무슨 시스템이냐?

설정이 묘하고 분위기가 묘하다고는 하지만 기본적인 시스템은 커맨드 따라하기 타입의 음악 게임이다. 즉 모로성인이 보여주는 4박자짜리 커맨드를 바로 다음 마디에 따라서 입력하면 되는 간단한 게임방식이다. 방송이라는 것을 소재로 삼고 있기 때문인지 스코어 표시는 시청률로 표시된다.



▲ 하단에 보이는 시청률은 현재의 스코어나 마찬가지



▶ 스테이지도 가지가지 그러나 의외로 간단한 게임방식이다



◀ 엽기적으로 보이지만 어딘지 모르게 끌리는 면도?

DREAMCAST

DREAMCAST

일본의 토속 판타지물

토우전기 패왕



「마크로스」나 「마리오넷 제너레이션」으로 유명한 캐릭터 디자이너 하루히코 미키모토와 애니메이션 감독, 이타노 이치로가 게임계로 뛰어들었다. 「토우전기 패왕」이라는 제목의 이 게임은 고대 일본의 인형 '토우'를 소재로 한 판타지 시뮬레이션이다. 아직 상세 정보는 공개되지 않았지만 궁금해하는 독자들을 위해 개발 초기단계의 데이터를 공개한다.

제작사	빅터 인터랙티브 소프트웨어
장르	시뮬레이션
발매일	겨울
발매가	미정

토우란 것은 흙으로 빚어 만든 일본의 민속 인형으로, 신의 형상을 본 따 만들었다고 일컬어지는 묘한 모습을 하고 있다. 아마도 이 '토우'라는 것이 동양의 유물이면서도 마야나 잉카 문명을 연상시키는 묘한 형상을 하고 있다는 점에서 이 게임의 소재로 채택될 수 있었지 않았는가 싶다. 자신들의 유물을 고대 문명으로 연관시키고 그것을 우주로까지 확장시키는 일본인들의 게임관이 놀라울 따름. 자 이제 토우전기 패왕의 세계를 잠시나마 엿보도록 하자.



◀ 이것이 토우. 동양의 유물이면서도 고대 서양의 그것과 닮은 면이 많다





게임중에 등장하는 토우들은 소환에 의해 강력한 병기로 변신한다



▲ 사람들에게 '개척신'이라 불리울 정도로 정복욕이 강한 국가. 강력한 과학기술을 바탕으로 차례로 자신들의 영역을 넓혀가고 있다. 가이아(지구)를 정복하기 위한 발판으로 화성의 무 왕국을 침략한다. 국왕의 성격 탓인지 강경한 노선으로 일관하고 있는 국가.



자하브

▶ 니빌국의 국왕. 호전적이며 완고한 성격을 가지고 있다. 전투시 선두에 나서지는 않지만 실력은 3장군 이상이라고 전해진다



앱스

◀ 니빌국의 왕자. 유능한 지도자로서의 소질이 엿보이는 인재이다. 니빌국을 사랑하지만 너무나 굳어진 아버지를 보며 니빌국의 나아갈 길에 대해 고민하게 된다

3장군

▼ 니빌국의 힘을 대표하는 3인방. 명성이나 실력은 국가 공인이란다. 니빌국의 캐릭터 일러스트는 엘하자드, 가오가이거 등으로 유명한 타카아키 후쿠세



티아맷

▶ 무 왕국의 지도자. 엘리먼트를 다루는 능력이 가장 강력한 인물이다. 니빌군의 침략때 납치되어 버리고 만다



문무

◀ 무 왕국의 공주. 성인식을 치르기 위해 먼 수행의 길을 떠난 사이에 어머니가 납치되어버리고 만다



가가

▶ 스타일을 보면 알 수 있듯이 무 왕국의 참모이자 두뇌. 참고로 무 왕국의 캐릭터는 그 유명하신 '하루히코 미키모토'가 디자인한 것들이다

무와 니빌의 사투



◀ 무국은 자연을 그 생의 기반으로 하는 국가로 고대의 모계사회를 그 바탕으로 하고 있다. 무국의 왕은 대대로 여성이 맡고 있으며, 싸움을 싫어하는 온화한 사상이 나라 전반에 흐르고 있다. 그들은 자연의 엘리멘트(원소)를 다스리는 엄청난 능력을 지니고 있기도 하다. 그들의 평화로운 왕국에 어느날 뜻하지 않은 침략자가 들이닥치는데….

아슬아슬 트랩제거

리바이브… 소생



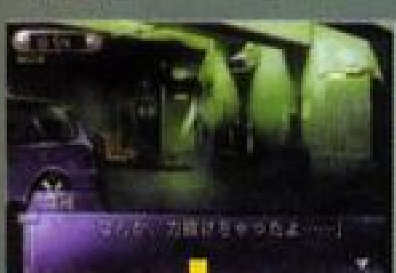
본 작품은 「통곡 그리고…」의 후속작품으로 각종 트랩과 미소녀가 얽히고 설킨 가운데 주인공을 여러 가지로 고민하게 만드는 작품입니다. 아슬아슬한 카메라 앵글과 각종 포즈는 가끔씩 컨트롤러를 놓치게 만드는 충격을 선사하기도 하지요. 이제 한달 정도만 있으면 이 게임을 손에 넣을 수 있게 됩니다. 그때는 모두들 두문불출합시다.

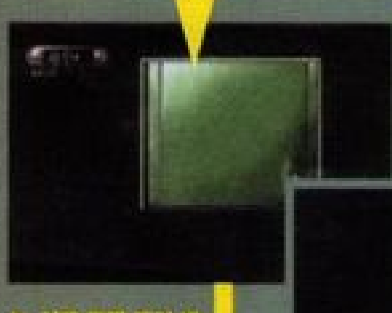
제작사	데이터 이스트
장 르	어드벤처
발매일	10월 28일
발매가	6,800엔

누누히 얘기해 온 것이지만 이 게임에는 무수한 트랩과 상황이 등장한다. 플레이어에게 닥쳐온 난관을 해결하는가 못하는가에 따라서, 또 해결할 경우에는 어떠한 방식으로 해결하는 가에 따라 전혀 다른 방향으로 시나리오가 전개되게 된다. 아무거나 선택하며 진행해서는 아무 것도 얻을 수 없는 게임. 한시도 긴장을 늦출 수 없는 게임인 것이다.

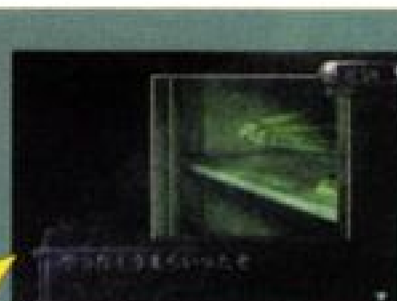
TDS 시스템실습

트랩 제거 시스템의 한 예를 살펴보자. 이곳은 한적한 차고이다. 아날로그 스틱을 움직여 여지저기 조사해보다가 구석에 있는 라커를 발견하게 된다


◀ 라커 발견


◀ 가까이 다가서서 라커를 살펴보면 손잡이 부분이 없어서 쉽사리 열 수 없다


▶ 이때 트랩 제거 방식을 선택하게 된다. '이 문을 어떻게 열 것인가?'


◀ 성공. 라커 안에는 새로운 아이템이


◀ 실패. 이 때는 해당 아이템이 없는 상태로 전개

트랩제거 방식에 따라 히로인들의 호감도가?

문제 해결방식 또는 해결여부에 의해 변화하는 것은 스토리뿐만이 아니다. 게임에 등장하는 히로인과의 친밀도 역시 트랩제거가 깊게 관련되어 있다. 그림으로 살펴보도록 하자.


▲ 방화문 등장. 이 문을 어느 정도 열 것인가?


▲ 문을 활짝 열어 젖히면 미즈미와 동행한다


▲ 문을 조금만 열면 유초키와 동행하게 된다

히로인들의 멋진 등장

게임의 긴박함에 잠시의 안식을 주는 것이 바로 히로인들의 역할이다. 다양한 모습으로 게임에 등장하는 미소녀들을 감상하자.


▲ 때로는 히프부터 만나게 된다. 방화문에 끼인 미즈미와의 요염한 첫 대면


▲ 연상의 냄새를 풍기는 레이코는 연구시설의 사람인 듯한 인상


▲ 주인공과 함께 연구소에 잠입한 나오 역시 때론 상상도 못할 모습이 되어있곤 한다. 그녀를 구할 길은?

DREAMCAST

서비스 만점

블랙 매트릭스 A/D



훌륭하신 모 메이커에서 '표현하고 싶은 것은 많은데 모든 것이 부족한 관계로 모두 표현할 수 없었다'라고 말한 바 있다. 그쪽 메이커야 어찌됐던 간에 충분한 시간과 한 단계 높은 하드웨어로 돌아오는 「블랙 매트릭스 A/D」는 원작에서 미처 보여주지 못했던 부분까지도 구석구석 손을 대고 있다. 더 많은 것을 보여주는 'BM A/D'의 영상을 공개한다.

제작사	NEC 인터채널
장르	S·RPG
발매일	9월 30일
발매가	6,800엔

새턴용에서 보여주지 못했던 비주얼과 애니메이션 동영상을 대량 추가한 블랙 매트릭스. 각 캐릭터마다 새로운 일러스트가 추가된 것은 물론이고, 캐릭터로만 진행되던 이벤트 신들은 멋진 동영상으로 변신했다. 총 20여분에 달하는 애니메이션 무비중의 일부를 소개한다. 사신의 갑옷을 얻기 위해 자신의 손으로 날개를 꺾는 아벨의 모습이 생생한 동영상으로 재생된다.



▲ 자신의 손으로 날개를 뽑아 버리는 아벨



▲ 비틀거리며 사신의 갑옷으로 다가서는데…



▲ 사신의 갑옷을 얻었다



▲ 순간 갑옷에서 뻗어 나오는 무언가가 아벨을 휘감기 시작한다

이젠 보여드립니다

각 캐릭터별로 대폭 추가된 일러스트. 주인님으로 등장하거나 게임속의 보스로 얼굴을 내미는 이 캐릭터들이 DC에서 비로소 얼굴값 및 몸값을 하게 된 것이다. 캐릭터들은 주인님일 경우와 아닐 경우 전혀 다른 모습으로 게임에 등장한다.

도미나



▲ 도미나를 주인님으로 선택했다면, 가슴 뛰는 여름 이벤트를 만끽할 수 있다



▲ 주인님으로 선택하지 않을 경우 어떤 분기에서 등장하는가…간호사다

클레쥬



▲ 주인님으로 선택하면 이 여인의 간호를 받을 수 있다

선택하지 않았을 경우 일단은 적캐릭터로 등장한다. 설득도 가능? ▶



프라하



▲ 야젤한 주인님… 보라빛 립스틱 짙게 바르고

주인님으로 선택하지 않으면 역시 적으로 등장 ▶



프리카



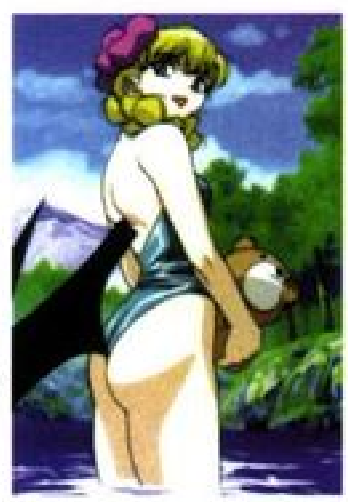
▲ 여동생 분위기의 주인님. 취향에 맞게 선택을…



▲ 선택하지 않으면 지하 감옥에서 만나게 된다. 동료로 만들 수도 있는 듯

미세트

정서적인 결함을 가진 '몸 어른 마음 아이'의 주인님. 수영복 장면을 보면 확실히 몸은 어른인데… ▶



제로

음…주인님으로 고르면 흉칙하게도 수영복을 입고 등장…. 제로는 선택에 따라 적이 될 수도 아군이 될 수도 있다 ▶



이 게임 해본 사람?

판타지스타 온라인



이전 메가드라이브와 세가마크3에서 큰 히트를 기록했던 「판타지 스타」시리즈가 제작되고 있다. 메가드라이브에서 판타지 스타 시리즈를 즐겼던 유저들은 새턴에서 후속작에 대한 아무런 소식이 없어 의아해 했으리라. 그러나 판타지 스타의 기억이 가물가물해 질 즈음 드디어 그 모습을 나타내었다. 물론 예전모습 그대로 돌아올 리는 만무하다. 이번에는 DC의 통신기능을 이용해서 온라인 게임으로 제작되고 있다는군. 자, 일단 한번 보심?

제작사	세가
장 르	RPG
발매일	2000년 예정
발매가	미정

「판타지 스타 온라인」은 소닉 팀에서 담당하여 개발 중에 있으며 네트워크를 이용한 온라인 게임으로 만든다고 한다. 새턴 발매 후 그들은 네트워크 게임을 계속해서 연구했으며 DC에 모뎀 탑재가 결정되자 구체적인 기획안을 내기 시작한 것이다. 동료들과 함께 목적을 달성하는 기쁨이 가장 큰 매력인 네트워크 게임을 DC에서 얼마나 잘 살릴 수 있을까? 그리고 국내 유저는? 여러 궁금증이 많이 생겨나지만 일단 공개된 화면에 눈을 돌려 보도록 하자.

뛰어난 그래픽을 네트워크상에서 구현

네온사인이 빛나는 야경이 보이는 도시. 공중에는 수송기처럼 보이는 비행메카가 날고 있는 것에도 주목. 예전의 판타지 스타 시리즈를 보면 게임 중에 유저들은 이런 기체를 이용하며 진행하게 될 것이다. 게다가 이제는 온라인의 세계. 세계의 모든 유저들이 판타지 스타의 세계에 모여서 정보교환을 한다든지, 아이템의 판매를 한다든지 할 수 있는 것이다. 물론 통신을 하지 않고도 게임은 즐길 수 있다.


▲ 이런 화려한 그래픽을 유지한 채로 네트워크를 제대로 작동시킬 수 있다는 말인가?

과학과 마법이 공존하는 SF세계

판타지 스타 시리즈는 판타지 세계와 과학 세계를 적절히 융합한 SF적 세계관이 특징이다. 이 세계에는 마법이 존재하고 첨단공학, 의료기술 등 산업을 발달시키기 위해 만들어진 '테크닉'이라 불려지는 기술도 존재한다. 마을에는 과학의 힘으로 순간이동이 가능한 텔레포트 센터가 있다든지 클론 기술에 의해 죽은 자를 경이적으로 소생시킨다든지 하는 진보된 시설까지 존재하고 있다.


◀▼ 원시와 미래의 공존

▲ 밀림의 오지를 탐험하다보면 얻는 것이 많다


▲ 수많은 유저들이 이 공간속에서 만난다

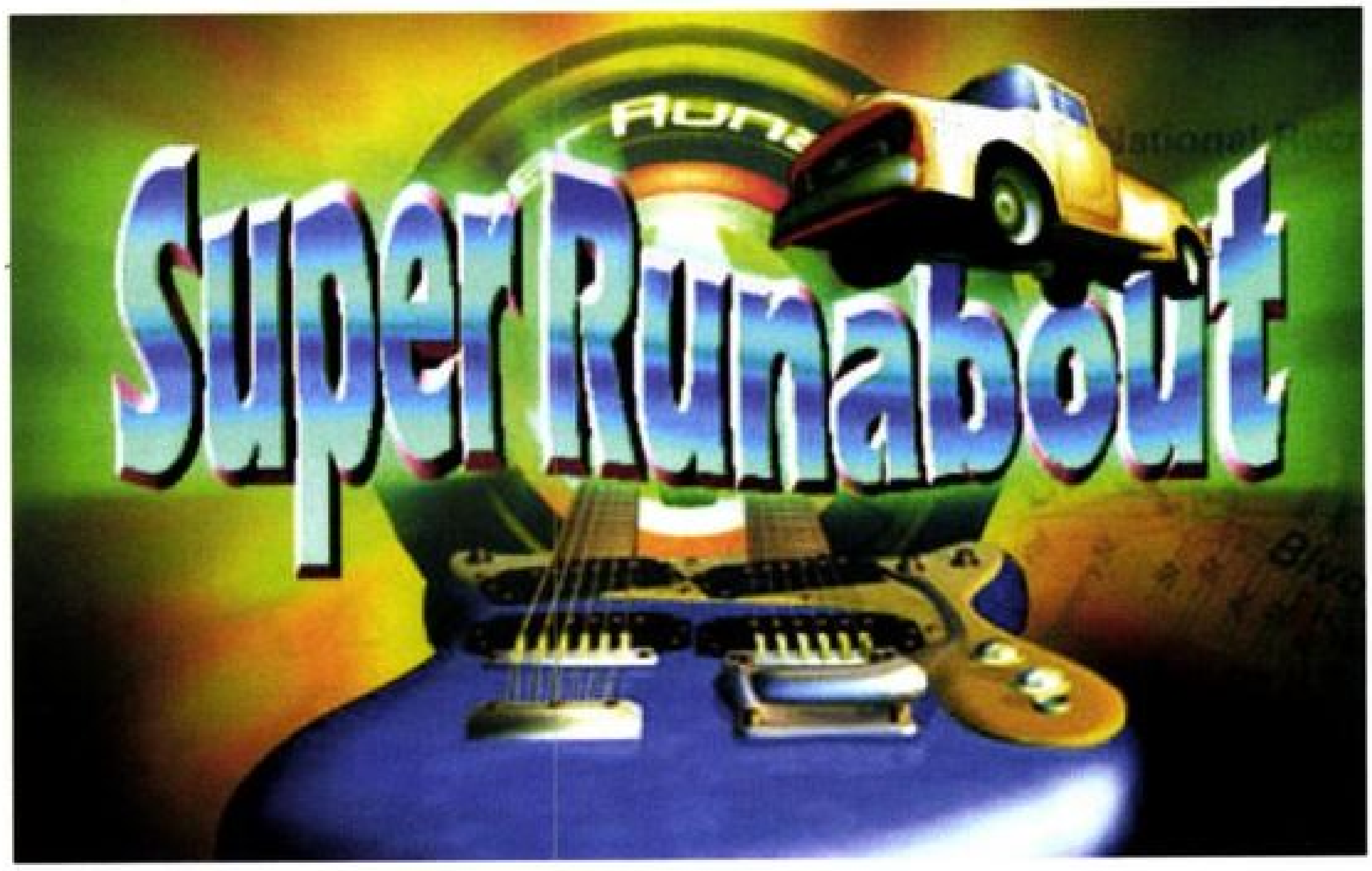

▲ 동굴탐사에는 항상 주의를. 잠자는 드래곤의 분노를 사서는 안된다

DREAMCAST

© SEGA

날아가는 스트레스! 즐거운 게임 생활!

슈퍼 런어바웃



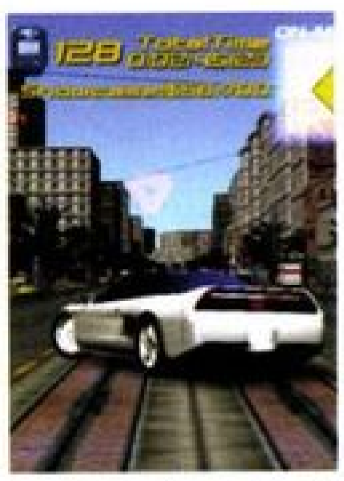
2년전 플스로 등장해 거칠은 그래픽, 저해상도 등 같은 나쁜 점은 다 갖추고 있었으면서도 스트레스를 한번에 날려주는 통쾌한 액션으로 인기를 얻었던 「런 어바웃」이 DC의 힘을 얻어 새로 등장한다. DC로 등장하며 전작의 단점을 모두 해소한 (것처럼 보이는) 「슈퍼 런어바웃」. 이번 겨울의 스트레스는 모두 이것으로 해결하자!

제작사	클라이맥스
장르	드라이브 액션
발매일	겨울
발매가	미정

눈에 보이는 모든 것이 코스가 되고, 장해물이 되는 것은 뭐든지 날려버린다. 어떤 방법을 동원해서 라도 제한시간 내에 목적지에 도착하기만 하면 되는 간단한 룰. 이번에는 미국의 샌프란시스코를 무대로 종횡무진 폭주하게 된다.

여전히 간단한 시스템

게임 중에는 돈이란 개념이 없다. 그저 미션중에 파괴된 물건이나 차량들의 데미지가 빚이 되어 피해총액으로 표시될 뿐이다. 돈 걱정 없으니 이제 좀 살맛 나겠군.



◀ 아무런 규칙도 돈걱정도 필요 없다. 그저 달릴 뿐…



▲ 이런 고물차로는 달려도 하나도 재미없다

시나리오 내에서도 분기가…!

게임은 기본적으로 미션을 클리어하는 것뿐이지만 미션 진행 중 「첼린저 서브 미션」이라는 서브 미션 격인 코스도 등장하는 등 플레이어를 불태울 만한 여러 요소도 준비되어 있다. 그래 모두 불태웠어.



◀ 하지만 달리기만 해서는 재미없다. 중간중간 플레이어를 불태울 여러 요소가 준비되어 있다

스트레스는 없다!!

전작과 마찬가지로 이번작 역시 통쾌한 액션이 준비되어있다. 또한 DC의 성능을 최대한 끌어올린 높은 퀄리티의 그래픽은 보는 사람을 모두 매료시킬 정도이다. 하지만 세가의 「크레이지 택시」가 나온다면….



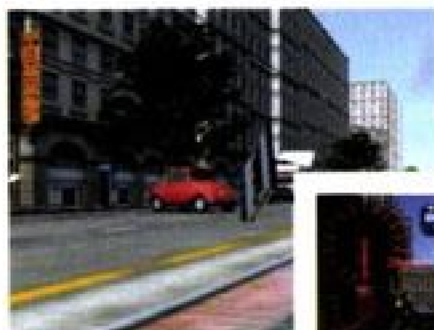
◀ 하이 퀄리티에 박력 넘치는 연출이 준비되어 있다



'순간 CG가 아닐까?' 하는 의문이 들 정도의 퀄리티, 설마 진짜로 CG는 아니겠지? ▶

엠블렘의 역할을 무시하지마…

게임 중 특정한 장소를 질주하면, 화면상에 떠 있는 엠블렘을 얻을 수 있다. 엠블렘은 속칭 아이템을 가리키는 말로 이렇게 얻은 엠블렘은 숨겨진 루트를 나타나게 하거나 코스의 방해가 되는 장해물을 사라지게 하는 등 다양한 용도로 사용된다.



◀ 엠블렘의 역할이 게임상에서 얼마나 부각될지는 아직까지도 의문. 설마 모두 모아야 게임이 클리어되는 것은…아니겠지(디디콩 레이싱)



모아라 엠블렘! 부셔라 건물! 치여라 사람! ▶

이런 모드가 두 개나!!

이번 작에는 '아버지편'과 '경찰편의 2개(!)'의 모드가 준비돼 있다. 게다가 이 2 모드는 스토리를 보면 어느 정도 예상은 되겠지만 상호연관을 가지고 있는 일종의 재핑 시스템 같은 것이라고 한다. 스토리의 내용은 열혈 폭주 아버지의 가족애로 담은 '아버지편'과 그런 폭주 가족을 체포하라는 명을 받은 '경찰편'으로 구성되어 있다.



◀ 경찰들과 아버지의 처절한 혈투가 그려질지도 모른다



▲ 그 폭주의 끝에는 아버지의 꿈이자 남자의 로망인 미소녀 게임이…있을리는 없다

「마리오?」「모두의 골프?」

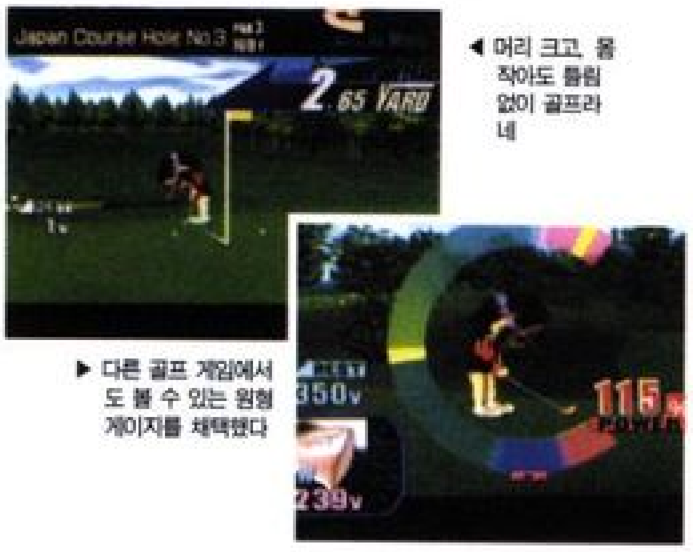
골프 치자



골프 여왕 박세리, 김미현 때문은 아니겠지만 언제부터인가 비디오 게임계에 골프 열풍이 몰아치고 있다. 귀여움을 앞세워 등장하는 이 골프 게임들은 골프에 갖춰야할 요소는 모두 담고 있으면서도 누구나 쉽게 접근할 수 있고 플레이 할 수 있다는 점이 강점. 이미 플스나 N64에서도 부동의 팬을 확보하고 있는 귀여운 골프의 계보가 DC에도 이어진다.

제작사	보톰 업
장 르	스포츠
발매일	11월 하순
발매가	3,980엔

얼마전까지만 하더라도 '골프 게임' 이라면 아버지들이 담배 물고 앉아 즐기는 분위기의 게임이였던 것이 일반적이었다. 그러나 PS로 발매되어 공전의 히트를 기록한 「모두의 골프」를 시발점으로 누구나 손쉽게 접할 수 있는 골프게임이 기종마다 발매되기 시작했다. PS에는 「모두의 골프」, N64에는 「마리오 골프」가…. 시대의 흐름은 그 누구도 거역할 수 없는 법. DC에도 SD캐릭터 골프 게임이 등장한다.



◀ 머리 크고, 몸 작아도 틀림 없이 골프라네

▶ 다른 골프 게임에서도 볼 수 있는 원형 게이지를 채택했다

모드! 모드! 게임 모드!

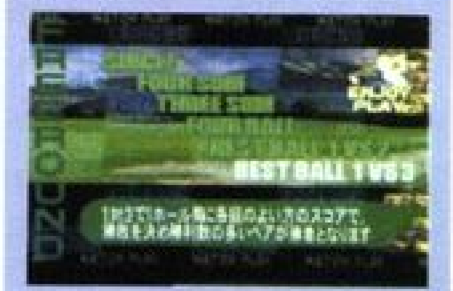
이 게임은 3가지 모드로 나뉘어 진다. 첫 번째는 세계를 돌아다니며 시합에 참가하는 월드 투어 모드. 플레이어는 각국을 돌며 시합에 참가, 상금도 모으고 플레이 캐릭터도 모으게 된다. 두 번째는 프리 라운드 모드. 최대 4명이 라운딩을 즐길 수 있는 모드이다. 마지막은 DC라면 빠질 수 없는 인터넷 모드이다. 인터넷상에서 달마다 대회가 열리게 되는데, 참가하고 싶은 사람은 웹사이트에서 공식 코스 맵을 다운로드 받아서 대회에 출전하게 된다. 물론 수상자에게는 상품이 수여된다.

월드 투어 모드

▶ 캐릭터 사냥, 상금 사냥, 이것이 세계정복



프리라운드 모드





◀ 대전의 장, 4명이서 돌아가며 라운딩을

인터넷 모드

▶ 이거야말로 세계대회가 아닌가! 피말리는 한판을…이라고는 말하지만 어차피 기록 공시로 순위를 결정할테니…실시간 대전은 여전히 훗날의 얘기?

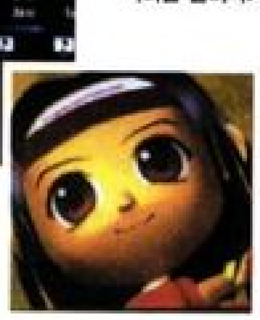


각국의 캐릭터를 모아 모아서

다른 골프 게임에서도 볼 수 있었듯 최초에 선택할 수 있는 캐릭터는 몇 명에 불과하다. 하지만 스토리 모드(월드 투어 모드)를 진행하는 동안 플레이 가능한 캐릭터가 점점 늘어나게 되는 것이다. 기쁘게도 캐릭터 중에는 한국인 여성도 포함되어 있다. 역시 '세리 · 미현 효과' 의 하나일까?



◀ 최초에 선택가능한 캐릭터는 겨우 요정도, 플레이를 거듭하며 캐릭터를 늘려나가자



▶ 이 소녀가 한국인, 이름은 김수용(!?), 나이는 24세…, 소녀라고 말했던가?

귀엽고도 훌륭한 골프 게임

역동적인 시점



초당 60프레임으로 출력되는 화면, 그리고 순간적으로 화려하게 전환되는 시점, 매력 덩어리다

사실적인 골프 게임

게임에 등장하는 클럽(골프채)은 실제 메이커로부터 고증을 받아 모양과 성능까지도 똑같이 프로그래밍했다



DREAMCAST

© BOTTOM UP

Coming Soon!! DC

액션



버추얼 온 - 오라토리오 탠그램

■세가 ■99년 ■미정

아케이드용 버추얼 온… 그 화려하고 엄청난 게임을 이제 집에서 즐길 수가 있다. 초당 무려 백만 폴리곤을 표현하는 모델 3 기판으로 제작되었던 게임의 후속작이니 그래픽은 두말 할 것도 없고, 긴박감 넘치는 로봇들의 스피디한 대전은 플레이어들을 게임 속으로 빠져들게 한다.



크레이지 택시

■세가 ■2000년 1월 ■5,800엔

기어는 전진과 후진 밖에 없기 때문에 조작은 아주 단순하다. 4명의 캐릭터 중에 한 캐릭터를 골라서 길에 있는 손님을 태우고 목적지까지 최대한 빠르게 데려다 주는 것이 이 게임의 목적이다. 도로가 아닌 곳으로 달리고 차선을 위반하는 등, 일상에서는 할 수 없는 난폭 운전으로 파괴욕망을 충족시켜 보자.

RPG



이터널 아르카디아

■세가 ■미정 ■미정

하늘 위에 떠 있는 섬들만이 육지가 되는 거대한 세계를 그린 독특한 세계관. 그 세계에서 새로운 땅을 찾아 모험을 떠나는 '바이스'와 '아이카'의 모험을 그린 세가의 롤플레잉 게임이다. 메가드라이브 시절의 '판타지스타'를 만들었던 스탭들이 제작을 하는 것이라니 한번쯤 기대를 해 보아도 좋을 듯 하다.



렌타 히어로 No.1

■세가 ■미정 ■미정

건전지 영웅 '렌타 히어로'가 파워 업 해서 우리들 곁으로 돌아온다. 인간의 능력을 수십 배로 증폭시켜 주는 '컴배트 아머'를 렌탈(빌려)해 입고 건전지를 바꿔 끼워가며 싸워 나가는 그는 진정한 우리들의 영웅. 게다가 사건 현장까지는 돈을 아끼기 위해 지하철을 이용하기도 하는 서민적인 모습도 보여준다.



선라이즈 영웅담

■선라이즈 ■미정 ■6,800엔

'선라이즈'의 애니매이션에서 나왔던 로봇들이 대거 등장하는 '선라이즈 영웅담'. 수많은 로봇들이 등장해서 매카닉 매니아들의 심금을 울린다. 오리지널 작품인 '기갑전사 G-블레이커'의 주인공도 등장한다. 드캐로 만들어지는 만큼 고화질 CG만으로도 주목을 모으기에 충분하다.

스포츠



프로야구팀으로 놀자

■세가 ■12월 ■5,800엔

'프로야구 팀을 만들자'와 데이터 교환을 할 수 있기 때문에'프로야구 팀을 만들자'에서 고생해서 키운 캐릭터로 경기를 펼쳐볼 수 있다는 점이 대단히 매력적인 게임. 간단한 조작감으로 쉽게 게임을 즐길 수 있으며, 아기자기한 캐릭터들이 상당히 귀엽다. 귀에다 6자를 써넣은 것을 주목할 것.

어드벤쳐



바이오 하자드 - 코드 : 베로니카

■캡콤 ■겨울 ■미정

캡콤의 '바이오 해저드' 시리즈의 후속 작이 등장한다. 당연한 말이지만 드캐라는 하드웨어의 성능을 충분히 활용한 뛰어난 그래픽 처리는 이전까지의 '바이오 하자드' 시리즈와는 차원이 다를 정도로 깨끗하고 부드러운 화면을 보여준다. '바이오 하자드 2'의 3개월 후의 내용을 다룬 작품으로서, 어떤 면에서는 플스용 3편 보다가 더욱 2의 후속작에 가깝다.



D2(D의 식탁 2)

■와프 ■12월 23일 ■6,800엔

일본 게임 계의 왕자로 불리우는 '이이노 겐지' 씨가 사장으로 있는 '와프'사의 게임이다. 전작인 'D의 식탁'은 3DO, 새턴, 플스로 발매가 되면서 상당한 재미와 완성도로 많은 사랑을 받은 게임. 'D의 식탁 2'도 전작의 인기에 힘입어 꽤 많은 기대를 한 몸에 받았었지만 현재까지 공개된 개발 화면을 봤을 때는 과연 이것이 '쉔무'와 같은 게임기로 나오는 게임인가? 하는 생각이 들 정도이다. 물론 게임에서 그래픽이 전부는 아니라고 하지만 계속해서 쏟아지는 엄청난 그래픽의 게임들 속에서 어느 정도의 수준이 되지 못하면 그리 인정받지 못할 가능성이 크다는 것이 사실.

시뮬레이션



슈퍼 로봇대전 α

■반프레스토 ■미정 ■미정

반프레스토의 울궈먹기가 드디어 드캐에 까지 마수를 뻗쳤다. 틀림없이 '슈퍼 로봇대전 F'가 마지막이라고 했던 것 같건만 어느 사이에 α가 나온다. 게다가 플스, 드캐 양 기종으로…하지만 재미있다면 할말이 없다. 폴리곤으로 처리된 캐릭터들이 멋지게 표현되어 있어서 더욱 화려한 모습을 볼 수가 있다. 게다가 로딩을 걱정할 필요도 없으니….



J리그 프로 축구팀을 만들자

■세가 ■9월 30일 ■6,800엔

새턴용으로 발매되었던 'J리그 프로 축구팀을 만들자'가 발매된다. 플레이어가 일본 J리그 감독이 되어서 프로 축구팀을 육성해서 우승을 시키는 것이 목적인 게임이다. 대부분의 축구 게임이 직접 선수를 플레이하여 게임을 하지만 이 게임에서는 그런 것을 기대할 수가 없다. 한번쯤 이 게임을 플레이해서 프로 축구팀의 감독들이 받는 엄청난 스트레스를 느껴 보도록 하자.

슈팅



데스크림존 2 - 메라니트의 제단

■에콜 ■11월 25일 ■5,800엔

새턴용으로 발매되어 '최악'의 게임으로 칭송 받았던 데스크림존의 후속편이 곧 발매된다. 16군데 밖에 없었던 타점, 알 수 없는 스토리, 엉망인 대사, 허접한 그래픽 등으로 이루어져 있었던 데스크림존. 하지만 일부 매니아들 층에서는 선풍적인 인기를 끈 작품이기도 하다. 데스크림존을 해 본 게이머들은 모두들 이 작품에 큰 기대를 걸고 있을 것이다. 과연 얼마나 못 만들 수 있을 것인가? 하는 것이 가장 큰 관심사.

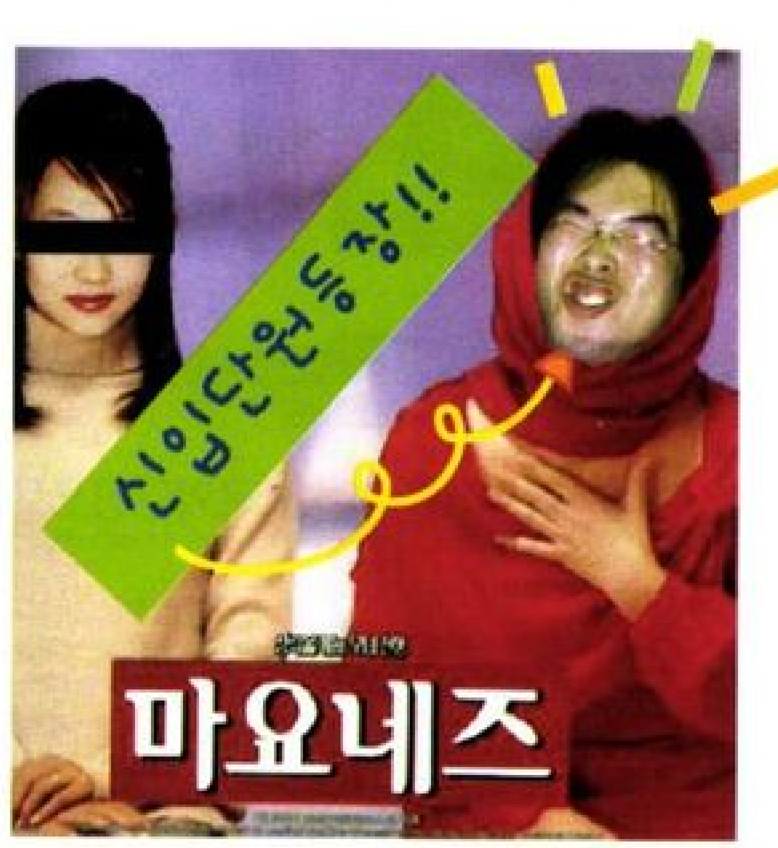


도전! 코스프레다~안(團)!

지난달 '도전! 코스프레다~안!'에 대한 독자 여러분들의 폭발적인 반응은 단원들조차 감당하기 힘들 정도였습니다. 전국 수백만의 잠재 단원들의 성원에 힘입어 앞으로 더욱 멋있는 코스프레를 보여드릴 것을 약속드립니다. 더불어 한가지 슬픈 소식을 전해 드리겠습니다. 우리 코스프레단의 대들보, 사나이울프 단원께서 자신들의 스타가 망가지는 것을 허락치 않는 극성 팬들의 협박과 테러 위협에 처하게 되는 불행한 사건이 있었습니다. 결국 사나이울프께서는 '정점에 섰을 때 은퇴하는 거야'라는 변명을 해보지만 사실 생명부지를 위해 눈물을 머금고 중도하차 하실 수밖에 없었습니다. 이점 독자여러분들에게 사과드리며 사나이울프의 떠나간 공백을 메워줄 확실한 인사를 전격 영입하였음을 알려드립니다.

코스프레에 대한 열의로 불타오르는 신입단원

"나를 울트라 리스크로 만들어 줘!!" 지난달 기사가 나간 뒤 평소 우리 단원과 친분이 있던 제너씨의 요청이었다. 그는 평소에도 범상치 않은 코스프레와 예측불허의 돌출행동으로 세인의 이목을 집중시키던 코스프레계(界)의 유명인사였다. 그런 그가 우리단의 3대 정신(헝그리 정신, 장르 불문의 정신, 불도저 정신)에 감화·감동하여 코스프레단에의 입단을 갈망하였고, 사나이울프의 빈자리가 너무나 크게 남아있던 우리에겐 그의 등장은 한가닥 희망이었다. 그는 즉석에서 전격 영입되는 행운을 안으며 코스프레단의 정식 단원이 되었다.



작품 NO.0003 **지온그**



- ●정식 명칭 : 지온그
- ●등장 작품 : 건담
- ●특징 · 다리가 없다
  - · 치마를 입고 있다
  - · 손에 장갑을 끼고 있다
  - · 머리에 피뢰침이 달려있다

1년 전쟁 당시 샤아가 탑승하여 아므로와 마지막 대결을 펼쳤던 바로 그 기체이다. 건담이나 로봇대전의 팬이라면 누구나 알고 있음. 그러나 알고만 있지 누군가 코스프레를 했다거나 할 예정이라는 말은 들어본 적이 없는 지온그. 지온그는 처녀지 개척을 모토로 하는 코스프레 단의 세 번째 희생물이 되기에 부족함이 없었다. 보다 리얼한 코스프레를 원하는 독자들을 만족시키기 위해 지난달과는 비교조차 할 수 없는 투자와 노력이 있었으니, 개가 복날을 기다리는 마음으로 지켜보자.

준비물

우선 굵직한 철사 한 묶음이 필요하다. 다음은 지난달에도 등장했던 슈퍼아이템 '서류봉투'와 이를 재단하고 접합할 칼, 가위, 테이프 등 공작도구. 그리고 지온그 코스프레의 핵심인 고무장갑! 못쓰게 된 것을 이용하는 아나바다 정신을 발휘하자. 완성도를 높이기 위한 옵션으로는 락카 스프레이(회색), 적색 매직펜이 있다. 그러나 헝그리 정신을 잊어서는 안된다! 옵션은 옵션일 뿐이니 돈주고 사서 쓰는 만행을 저질러서는 코스프레단원이라 할 수 없다. 없으면 없는 대로!

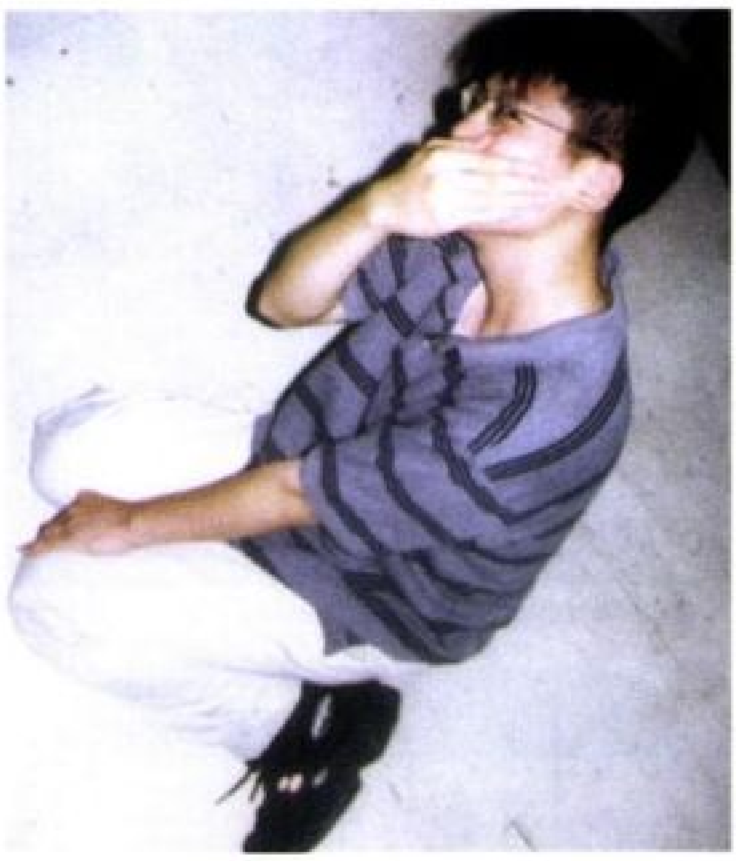


제작과정

높은 완성도를 위해 장시간의 작업이 필요했다. 지온그는 우주전용 모빌슈츠이기에 대기권 밖에서의 현지로케도 고려해보았지만 사람은 우주에서 숨을 쉴 수 없다는 난관에 봉착. 제작과 촬영은 모두 제 2전용 스튜디오에서 이루어졌다.

특징 1 - 다리가 없다

이는 지온그만의 특징이자 이번 코스프레의 최대난관. 모두들 코스가이의 다리를 희생시켜야 한다고 주장했지만, 코스가이 부모님의 극구반대로 포기(아쉬움이 남는 부분이다). 명동 한복판에서 복음성가 방송해주시는 분을 섭외하자는 안도 나왔지만, 사회적인 여파를 고려해서 바로 단념. 끝내 서류봉투로 만든 치마를 덮어씌우는 것으로 만족해야 했다.



◀ 장시간의 히드라 자세를 요한다. A급 지구력은 필수

특징 2 - 치마를 입고 있다.

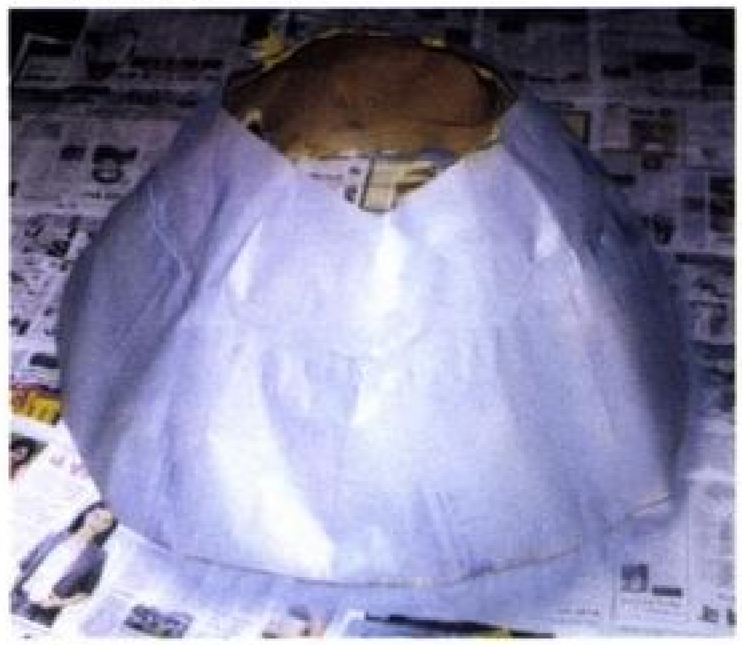
전혀 여성스럽지 않은데도 불구하고 지온그는 치마를 입고 있다. 치마를 입히기 위해 우선 코스가이 단원의 허리사이즈와 다리 길이를 정확히 측정하고 거기 맞춰서 철사를 이용, 간단하게 치마의 뼈대를 만든다. 그 뒤 서류봉투에 붙이고 시간이 남으면 색칠도 하자. 돈이 많이 남는 사람은 색지를 사서 붙여 보는 것도 좋다.



▲ 철사를 이용, 치마의 뼈대를 만들고 코스가이의 몸에 맞춰 조절한다.



▲ 서류봉투를 붙여 완성된 치마



▲ 락카를 칠해 완성된 모습

특징 3 - 손에 장갑을 끼고 있다

태초에 신이 로봇을 창조하셨더라. 신이 가라사대 '마징가Z는 바위(주먹)를 내라' 하시니 매우 단단하여 신이 보시기에 흡족하더라. 허나 너무 단단하여 대적할 자가 없으니 로봇계의 질서가 무너지더라. 신이 가라사대 지온그는 보(손)를 내라하시니 마징가Z의 바위를 제압하니 신이 보시기에 흡족하더라….

단순무식 로케주먹과는 다르게 지온그의 손은 다양한 기능을 가지고 있다. 손을 펼 수 있음은 물론이고 와이어를 이용한 몸체와의 이탈과 손끝에서의 빔 발사도 가능하다. 그러나 이탈, 발사 부분은 역시 인체 절단 찬반론을 야기, 단념해야만 했다.



▲ 고무장갑과 서류봉투로 만든 손 부분

특징 4 - 머리에 피뢰침이 달려있다

의외로 쉽게 해결될 수 있었으나 완성도를 높이고자 하는 마음에 서류봉투로 얼굴에 쓸 가면부터 만들기 시작. 완벽한 지온그의 머리를 재현하고 역시 서류봉투로 뿔을 만들어 붙였다. 매직펜으로 색칠까지 하여 머리부분은 그야말로 Perfect!!



▲ 완벽한 머리!.



▲ 어깨에는 서류봉투를 잘라 붙이고 가슴부분의 파란색은 파란색 비닐 봉투를 이용해 재현



▲ 완성사진. 이동식 휴지통 등을 이용 이동력을 배가시켰다



▲ 다리가 달려있는 버전으로 손쉽게 전환!!



▲ 마치 우주에 떠있는 듯한 부유감마저도 충분히 재현

작품 NO.0004 **씨맨**



- 정식 명칭 : 씨맨
- 등장 작품 : 금단의 애완동물 씨맨
- 특징 · 얼굴은 사람이다(다양한 표정연기)
  - · 몸통은 물고기이다
  - · 머리 가운데 촉수가 돋아나 있다

시류파악에 능해야 하고 유행에 민감해야 한다 - 코스프레를 하는 사람들이라면 반드시 가져야 할 의식중의 하나. 네 번째 작품선정을 놓고 장시간에 걸친 토론 결과, 그간 최신작들에 대한 고찰이 부족했다는 의견이 나왔다. 이에 네 번째 작품으로 선정된 것이 바로 드림캐스트용 세기말 특선대작의 주인공, 개성 넘치는 외모와 기지 넘치는 언행으로 한 몸에 인기를 얻고 있는 차세대 어류스타「씨맨」인 것이다. 어류 코스프레. 코스프레단이 아니라면 누가 감히 도전한단 말이냐.

준비물

씨맨의 외모를 다각도에서 연구한 결과 쉽고 간단하게 해결할 수 있음을 발견했다. 주가 되는 것은 커다란 푸대자루와 스타킹. 푸대자루는 쓰레기장 주변에서 쉽게 구할 수 있었고 스타킹은 히드라의 체취가 남아있는 지난달의 그것을 재활용했다. 물론 코스프레의 필수 아이템 서류봉투도 필요하며 매직펜도 하나 사용한다.

슈퍼 아이템! 스 · 타 · 킹

이달의 슈퍼 아이템은 스타킹이다. 혹자는 이를 보며 변태적인 상상을 하지만 건전으로 똘똘 뭉친 코스프레단원들에겐 그저 완벽한 코스프레 준비물로만 생각될 뿐. 신이 내린 엄청난 신축성으로 머리에 쓸 수도 있으며 색상과 종류도 다양하여 골라 신는 재미를 만끽할 수도 있다.

제작과정

지온그에 비해 간단하게 해결됐다. 제너 단원의 연기력이 돋보인 작품. 코스프레단 제3원칙, 불도저 정신!

특징 1 - 얼굴은 사람이다

상당히 성의 없어 보이겠지만, 이 부분에 있어서는 따로 무언가를 준비할 필요가 전혀 없었다. 왜냐하면, 제너 단원의 얼굴이 씨맨의 얼굴 그 자체였기 때문에… 한마디로, "분장이 필요없따!"



◀ 누가 씨맨이고 누가 제너란 말인가…(공즉시색 색즉시공)

특징 2 - 몸통은 물고기이다.

어류의 몸통. 이를 표현하기 위한 가장 완벽한 재료로 선택된 푸대자루. 더이상의 선택은 없다. 매직펜으로 비늘을 그리고 지느러미 부분에 구멍을 뚫어 손을 뺄 수 있게 만든 뒤 씌워보았다. 그러나 제너단원의 풍채는 너무나 당당하여 푸대자루 한장에 다 수용하기엔 무리였다. 고육책으로 아랫쪽을 뜯고 다리를 뺀 뒤 다리에는 서류봉투로 감싸

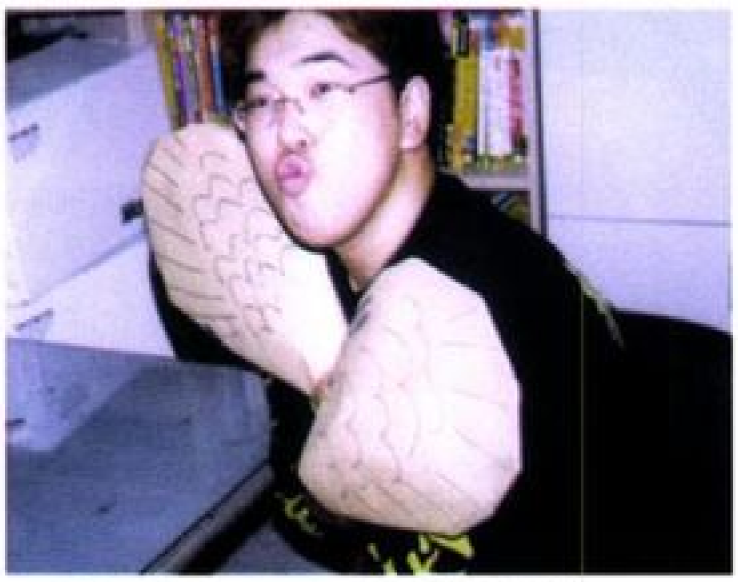


▲ 푸대자루에 지느러미 구멍을 뚫자

기로 했다. 지느러미도 빼먹지 말고 다 만들어서 붙여 준비 끝!



▲ 매직으로 비늘을 그린다.



▲ 서류봉투로 만든 지느러미를 끼고 연기에 몰입중인 제너단원

특징 3 - 머리 가운데 촉수가 돋아나 있다.

사진에서 보듯 씨맨 머리 가운데에는 알 수 없는 촉수가 돋아나 있다. 원래의 용도는 심해어의 발광기능이었지만 (發光이다. 지×발광이 아니다) 씨맨에게는 그저 장식일 뿐. 하지만 아무리 세세한 부분이라도 무시할 수는 법. 3대 정신에는 포함되지 않았으나 '장인정신' 역시 코스프레단이 추구해야할 정신이기에 그냥 넘길 수는 없었다. 히드라 코스프레에 사용된 '콘스탄티노프 방식'과 그 맥을 같이하지만 조금 진보된 방법을 쓰기로했다. 철사로 모양을 보정하고 끝 부분에 서류봉투 등을 채워 넣고 스타킹을 씌워 넣는 '아부랄 타카부랄 방식'을 채택했다.



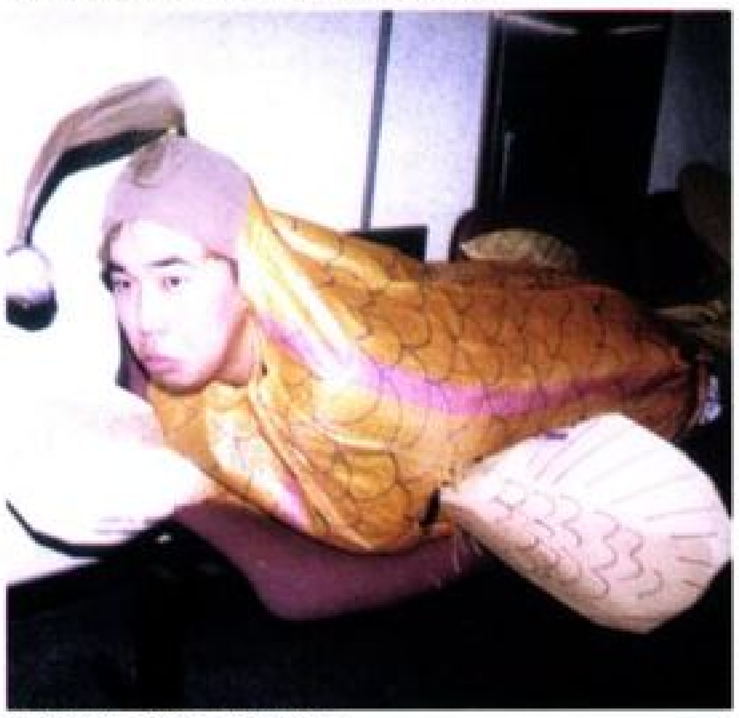
▲ 서류봉투를 채워넣고…



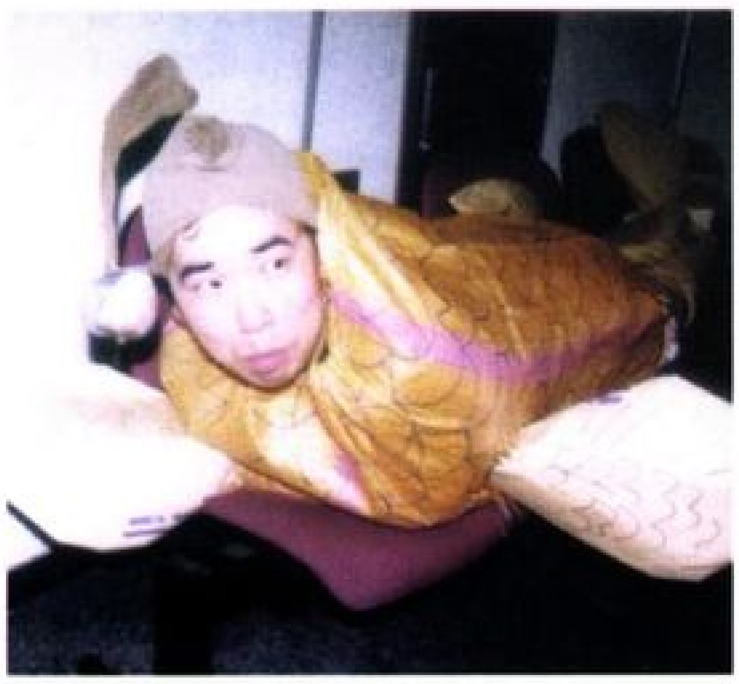
▲ 머리에 쓸 수 있게 모양을 잡는다. 고난도의 기술이 요구!!



▲ 푸대자루를 씌우고 다리에 서류봉투를 잘라 붙인다



▲ 완성사진. 근엄한 표정까지 똑같다



▲ 다양한 표정을 연출중이다

부록

보너스 NO. 0002 **포켓 몬스터 피카츄**

열혈 독자단원의 코스기

충남 공주시 신관동 방○ 독자

※ 방○ 독자에게는 파워점수를 14점 선사합니다.

원고 마감을 목전에 두고있을 때 날아온 열성 독자의 편지에 단원들은 모두 감탄하고 말았다. 코스프레단의 정신을 고스란히 살린 그의 코스프레 도전기와 사진은 차라리 아름답기조차 했다. 그러나 완성도는 높았지만 이미 지난달 코스프레단에서 도전했었던 코스프레를 했기에 엄청난 상품은 줄 수 없다. 다음엔 더 독창성 있고 창의력 있는 코스프레로 만나볼 수 있길 바라며 아쉬운 마음으로 그의 코스프레기를 간략하게 소개한다.

피카츄 제작과정

준비물 : 포스터 컬러, 붓, 테이프, 페인트, 서류봉투 2장, 친구 T셔츠, 용감한 후배 하나

1. 서류봉투로 귀를 만든다.
2. T셔츠를 노란색으로 칠하고 줄무늬를 그린다.
3. 후배를 불러 얼굴에 바디 페인팅으로 피카츄를 그린다.
4. T셔츠를 입힌다.
5. 귀를 달고 손에 먹이를 쥐어준다.
6. 완성.

지우 제작과정

준비물 : 빨간 모자, 포스터 칼라, 옷 한벌

1. 모자를 쓴다.
2. 옷을 입는다.
3. 손에 녹색 포스터 칼라를 바른다.
4. 완성.



사나이라면 도전이다!

코스프레다~안 모집공고

누구든 이 글을 읽고 '나도 저 정도는 할 수 있어!'라고 생각하는 이는 서슴지 말고 도전해 보도록 하자. 그 도전기(挑戰記)를 생생하게 사진에 담아 사연과 함께 게임파워 코스프레다~안 담당자 앞으로 보내주시면 이 페이지를 그대들의 무대로 바꿀 수 있을 지니…. 단! 코스프레단의 3원칙에 부합되는 소재를 선택한 것만 뽑을 예정이다. 당첨자에게는 엄청난 보상이 기다 리고 있으니…! 사나이라면 도전이다! 아니 인간이라면 도전이다!

새턴인



차창 밖에서 부는 바람이 시원해서 슬프다.
심지어는 탈혼상태….
개그맨도 재충전하던데 기자는 일회용 배터리냐….
배터리 방전중….
부재중 전화 스무통.

● [redacted]

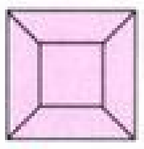
안녕하세요. 가지님 저는 황준호입니다. 새턴인에 처음으로 인사드립니다. 전 2주전 이사를 했습니다. 사실 집안 사정으로 아빠와 엄마가 따로 사셨는데 다시 같이 살게 된 것입니다. 저는 그동안 엄마와 같이 살았고요. 이사오면서 GBC를 새로 구입했습니다. 재밌더군요. 어렵긴 하지만…. 그리고 드림캐스트를 사기 위해 돈을 모으고 있습니다. 겨울 정도면 살 수 있을 것 같습니다. 하지만 고민이 됩니다. 왜냐면 그 때쯤이면 PS 2와 돌핀이라는 차세대 기종이 나오기 때문이죠. 모두 사고 싶지만 다 살 수 없는 제 현실이 참 안타깝군요. 어쨌든 지금부터 돈 무진장 아껴 모으고 3주 뒤면 중간고사니 열심히 공부도 해야겠습니다. 그럼, 가지님! 안녕히 계세요.

▶ *오…가족이 함께 산다는 것은 얼핏 당연하기 그지없는 일이지만 생각해보면 그보다 좋은 일은 없죠. 가족이 함께 하는 집에는 언제나 웃음꽃이 만발하고 뜰에는 사시사철 아름다운 꽃이 피고 마당에 있는 연못에서는 열대어나 씨맨이 헤엄치며, 나물 캐러 나간 큰누나는 사흘이 지나도록 돌아오지 않고, 애들은 울어대고, 같이 놀아주던 누렁이는 마당 한켠에서 쥐를 잡아 뜯어먹느니 행복을 느끼는 것은 순식간이죠. 게다가 뒷마당에 외로이 서있는 대추나무는 벼락을 맞아 늘 을씨년스런 공기를 집안 가득 뿜어주고, 때때로 재너머에서 들려오는 곡소리는 머리를 풀어헤친 고모할머니의 춤사위를 더욱더 외롭게 만드는 것입니다. 외로움…, 문득 느껴보십시오. 내 곁에는 얼마나 외로운 사람들이 있는가? 준호 소년도 알겠습니까? 드림캐스트도 GBC도 언젠가 외로운 사람들의 먹이가 될 뿐이라는 것을…. 트럭을 피하면 중앙선 침범인 것입니다. 안전벨트를 단단히 메고 전투에 임하세요. 사이드 브레이크는 반드시 내리고 운행해야 합니다. 이 범법자!*

인생은 아름다워, 즐겁고 멋지게 살아줘요 준호 소년.

● [redacted] ●

안녕하세요. 가지형. 이번에 제가 뜻깊은 이야기를 하나 할까 합니다. 가지형도 맨날 장난만 하지 마시고 한번 진지하게 제 이야기를 들어보세요. 제가 알고 있는 어떤 형이 있습니다. 그 형은 지금 22살입니다. 또 그 형은 중학교 졸업밖에 하지 못했습니다(아니 안했다고 하는 게 맞겠군요). 여기까지 얘기하면 대부분 사람들은 훗! 백수겠군. 이나 아니면 상당히 안 좋은 쪽으로 생각합니다. 가지형은 무슨 생각이 드시나요? 그 형은 중학교 졸업후 학교가 너무 지루하다고 생각해 고등학교 진학을 포기했다고 합니다. 그리고 공부를 했습니다. 물론 학교 공부가 아닌 다른 공부를…. 그리고 현재 그 형은 운전면허증을 포함해 워드프로세서, 전기기술 등 자격증이 20여개가 넘습니다. 처음에 그 형은 건축현장의 감독으로 일했는데, 나이 드신 아저씨들을 대하는 게(원래는 다른 표현) 힘들어서 관두고 지금은 통신회사에 다닙니다. 제가 그 형한테 게임을 시켜주니까 굉장히 재밌어 해서 게임기를 사라고 하니까(당연히 DC) 할 시간이 없다고 나중에 산다고 하더군요(실제로 그 형은 엄청 바쁩니다). 또 제가 어떻게 자격증을 20개가 넘게 따고 그러냐고 하니까 이런 말을 해줬습니다. 옆의 그림을 그려 보여주면서 안의 네모가 들어간 것처럼 보이는지 올라온 것처럼 보이는지 물었습니다. 제가 올라온 것처럼 보인다고 하니



까, 그럼 들어갔다고 생각하고 보라는 겁니다. 제가 들어 간 것처럼 보인다고 하니까 형이 말하더군요. 모든 것은 마음먹기에 달렸다고, 자신감을 가지라고. 전 그형을 진짜 존경합니다. 가지형은 뭘 느끼셨나요? 그러니까 제가 말하고 싶은 게 뭐냐하면… 에이, 우리모두 자격증 20개를 따 잘 먹고 잘 살자는 겁니다. 끝.

▶ *맞는 말이네요. 모든 것은 마음먹기에 달려 있다. 하지만 자격증 20개만으로는 잘먹고 잘살 수 없습니다. 지금 성복 소년의 눈에는 남들이 그려놓은 차선을 따라서 진행한 사람보다는 새로운 길을 개척해 나간 '형'의 모습이 훨씬 멋져 보이겠군요. 그러면 그냥 학교공부만 해대서 직장인이 된 사람들은 영웅 레벨 0? 별로 안 존경? 존경 수치의 기준은 과연 무엇인가요? 어느 길을 따라서 진행했건 지금의 모습은 바쁜 직장인일뿐…. 모든 것은 생각하기에 달려있다니, 생각을 넓히면 더 많은 일을 할 수 있다는 얘기겠군요. 열린 사고를 가지고 살아가세요. 그리고 세상엔 이분법만 존재하는 게 아니라는 것도.*

도 아니면 모? 영화에서나 봅시다 그런 건.

● [redacted] ●

가지님께

안녕하세요? 가지님 친구한테 새턴을 빌려서하고 있는 두슬기라고 합니다. 그러나 저는 요즘 오락보다는 펜팔에 빠져 있습니다. 그것도 한국인이 아닌 일본 오키나와에 살고 있는 요코라는 동갑 여학생과 하고 있습니다. 요코는 편지는 한국어로 쓰는데 아직 미숙한지 알아보기가 어려웠습니다. 그래도 한국어로 써주다니… 고마웠습니다. 그래서 저도 일본어로 쓰기로 했습니다. 지금도 열심히 쓰고 있죠.

요코는 키가 158 몸무게 47(?) 얼굴은 아주 예쁩니다(제 이상형). 요코가 일본 상품중 가지고 싶은 것이 있으면 말하라고 했어요. 사준다고…(이참에 드림캐스트를?)그리고 나한테도 한국 상품을 달래요. 우리(?)는 앞으로 계속 편지를 쓸 것입니다(가지님이 우리 결혼때 주례를…퍼퍼퍽!). 그럼 이만, 요코…

▶ *일단 어머님께 허락을 구하세요. 어머님이 눈물을 글썽이신다거나, 숨을 거칠게 내쉬는 증상을 보이신다면 다음해로 결혼을 연기하는 겁니다. 이유는 묻지 마세요. 그리고 다음해 같은 날 다시 한번 조심스레 이야기를 꺼내보세요. 바로 이렇게 말이죠.*

"어머님 한국 선물도 아니고 한국 상품을 달라고 하는 키 158 몸무게 47의 일본여인이 제 이상형입니다. 저도 일본 상품을 받은지라 쉽사리 결혼해야만 할 듯합니다. 이름도 아름다운 요코랍니다"

어머님은 우실겁니다.

"네놈이…네놈이…흑흑 다 큰놈이 선물을 상품이라고 하다니… 흑흑"

상품은 파워에서 주는 것… 요코에겐 선물을 달라고 하세요.

무더운 여름 내내 안녕하셨는지요. 올 여름은 매우 덥다는데 몸은 건강하신지요… 으윽- 으악-크억!… 아…안녕하세요 가지님 평소와 다르게 쓰려다가 기분이 이상해졌어요(닭살이 돋네요). 음…이 편지가 4개월만에 보내는 편지네요. DC도 좋다던데… 시대가 시대인 만큼 한물간 새턴을 바라보고 있노라면…한숨 밖에 안나오네요…. 새턴을 바라보며 시 한 구 읊어 보렵니다.

제목: 무제
밝고 화려했던
여름은 떠나가고
어둡고 차가운
겨울이 왔다

너 없인 못살거야
하던 새턴도
이제는 추운 겨울 속에
묻혀져 갔다.
조용히 눈감고
너를 생각하니
지난날 추억이 아련하구나

위 시는 그냥 생각을 적어본 것입니다. 어떠세요 가지님? 가지님도 저와 같은 생각이지요? 위의 시처럼 새턴의 여름은 떠났고 겨울이 왔지요. 그리고 플스의 여름도 차세대기들에 의해 위태위태하지요. 지금 이런 상황에서 우리는 무엇을 선택해야 할까요? 겨울이 되어버린 새턴을 택할까요? 아니면 봄 맞은 차세대기를 선택할까요? 저 같은 경우는 겨울을 선택하겠습니다. 그리고 지난 화려했던 새턴의 여름을 떠올리며 비록 지금은 겨울이 되어버린 새턴을 즐기겠습니다. 남들이 뭐라 해도 새턴을 즐길 겁니다. 그리고 이미 클리어한 게임을 다시 할 것입니다. 사실 솔직히 이야기하자면 저도 차세대기를 선택하고 싶지만 여건상 불가능하기에 겨울이 된 새턴을 선택한 것입니다. 가지님. 가지님도 겨울이 되어서 어딘가에 처박혀 있는 새턴을 꺼내어 새턴의 화려했던 여름 시절을 떠올려 보세요. 그럼 이만….

P·S 이 편지를 읽고 내용을 이해 못하시진 않겠죠? 대전시에 사는 박준영군이…였습니다.

▶ ***음…겨울이라…. 겨울엔 스키를 타거나 스케이트 혹은 우수한 겨울 스포츠를 즐길 수 있다지만, 새턴은 그렇지 못하죠. 신종 게임은 이제 거의 나오지 않는다고 보는 것이 옳을 듯하고, 새턴도 역시 옛 오락을 플레이하는 게임기가 되어버리고 마는 것인가 보군요. 드캐도 예상만큼의 선전을 보여주고 있지 못하니 그것 또한 아쉽고…. 어딘가 새턴이 새롭게 각광을 받는 지역이 없을까요? 휘유~ 아무래도 예전만큼 화려한 시절은 바라기 힘들 듯, 뭔가 방법이 없을까요? 좋은 방법을 제시하시는 분에게는 새턴인 6개월 연속 당첨기회를 드리죠.***



흐음~평면 레이는 이제 질리셨다고요? 그렇다고 제가 찰흙이나 지점토로 만들 수도 없는 노릇이고… 설마… 피규어를 원하시는 건니까? 피규어가 얼마나 비싼 줄은 아실텐데…. 그렇게 비싼 뇌물을 원하시다니, 흐음 담당자로서 실격이군요. 그래서 제가 열혈 파워 독자의 권한으로 담당자 자격을 박탈하겠습니다. … 와하핫! 농담이었습니다. 놀라셨습니까? 평소의 가지님을 봐선 눈썹 하나 까딱 안 하셨을 거에요. 후훗 아. 컴퓨터, 드디어 샀습니다. 거 정말 괜찮은 물건이더군요. 겜기없어도 모든 기종 게임을 다 할 수 있고…(사실 컴퓨터가 없던 시절엔 이 점이 무척 맘에 안들었지만) 글구 스타크 정말 재밌더군요. 사용 종족은 저의 성격과 이미지에 걸맞는 저그족(?)입니다(왠지 가지님도 저그족을 좋아하실 것 같네요). 3~4일 후에 게임방에 데뷔할 생각인 것 같은데…무척 설레입니다(?). 잘 해야 할 텐데, 저어…그리고 제가 이번 달부터 큰 맘 먹고 학생의 본분인 공부에 매진할까 합니다(플스는 이미 팔았고 컴퓨터는…어떡하지?). 암튼 그런 이유로 지금처럼 매달 새턴스에 그림, 엽서 못 띄울 것 같습니다. 구체적으로 말하자면 저의 성적이 오를 때까지. 그때까지 가지님도 목숨 잘 부지하시고, 건강하시고, 게임 파워에서 잘리시지 않길(이게 제일 중요하죠?)빌겠습니다. 그럼 나중에 또 뵐 수 있길 바라며 이만 줄입니다. 그 동안 아주 많은 도움이 된 답변들(?) 감사하며…안녕히 계십시오.

▶ ***제가 원하는 것을 알고도 보내지 않으니 그 또한 무례하고 섭섭하군요. 비싼 선물을 원하기 때문에 담당자라는 권력층에 앉아있을 수 있는 겁니다. 탐욕스럽게 원하는 게 있어야 얻을 수 있다는 속담도 있지 않습니까? 음 효석 소년까지 스타의 길에 빠지다니…얘기했죠? 채널 GP에서 기다린다고… 우리 스타로 인해 인생에 그림자를 드리우게 된 슬픈 영혼들이 만나 한 때의 젊은 혈기를 불살라 봅시다. 그 또한 즐겁지 아니하겠습니까? 어쨌거나 단골인 효석 소년이 장기간의 투고를 마감하고 학생 본분의 자세로 돌아간다고 하니 말릴 수는 없지만, 어디 학생의 본분이 공부뿐이겠습니까? 가끔은 책상을 다른 반에 옮겨놓고 담을 넘어 야자 땡땡이도 해야하고, 마치 열심히 공부하는 척 머리를 쥐어뜯지만 사실은 손바닥 안에 워크맨과 연결된 이어폰이 쥐어져 있어 락의 세계에 심취한다던가, 안경과 선생님의 시선을 정확하게 일치시켜 밤샘 만화 독서로 피로에 지친 몸을 달래야 하기도 하죠. 요는 공부 열심히 하는 것도 좋지만 어느 정도 자기가 숨쉴 수 있는 구멍도 만들어 놓으라는 겁니다. '어쩌다 한번'의 일탈은 즐겁고도 귀여운 애교가 되죠. 하지만 매일 일탈만 하는 '교문보다 담이 좋아파' 친구들은 가끔이라도 공부를 해보는 게?***

아… 가지님! 성준 소년입니다. 드디어 개학이군요. 사실 이 편지는 개학 후에 쓴 편지입니다. 고 3에겐 더없이 즐거운(?) 날들이지요. 또 즐겁게도 전 이제서야 '스타'에 빠지고 말았습니다. 겁갱사지요~수능이 75일정도 남았다나? 역시 세상은 즐겁습니다. 그래서 제가 요 최근 일주일 간의 '스타' 체험기를 적어보내니' 꼭 읽어보시지요. 그럼 시작합니다.

·99년 8월 2×일 월요일 : 드디어 개학이다. 아…아이들이 방학동안 약을 먹었나? 오자마자 공부를 한다. 여긴 내가 다니던 K고가 아니다! 여긴 어딘가…아~
이건 서비스! 개학날의 성준 소년의 심리입니다. 그럼 이제 시작됩니다…

·8월29일 월요일 : 음…대폭 물갈이가 단행되었다. 교장이 바뀌었군…암튼 오늘 친구들과 방과후에 게임방에 가기로 했다. 난 '스타'를 모르기에 'BM98'을 하기로 했다. 한 시간쯤 키보드를 두들기니 싫증이 났다. 저쪽에선 팀 플레이를 하는 친구들의 즐거운 비명이 들린다. '이 ×새꺄이… 나를 쏠어?…' 등등-Jun은 생각한다. '나도 해볼까…?'

·8월 30일 화요일 : 왠지 '스타'를 배워야 하겠다는 생각이 들었다. 난 친구들을 꼬셔서 게임방에 갔다. 3 VS 3, 우리편 두 명이 잘하는 지라 난 계속 건물만 지었다. 후에 알았지만 난 '테란'이었다. 화염방사기를 쏘는 놈(파이어뱃)으로 근처의 넥서스를 공격했다. 또 후에 알았지만 내가 공격한 넥서스는 아군이었다. 친구놈이 '우린 3VS 1, 8로 붙었어!' 라며 흥분을….

·8월 31일 수요일 : 오늘은 '스타'가 별로 하고 싶지 않았다. 그렇지만 일찍 끝난 난 또다시 PC앞에 앉았다(저희 집엔 PC가 없음. 고로 난 PC방!) 800원 짜리라 엄청 느리다. 제길…이번엔 프로토스! 저그가 상대였다(CPU vs1P). 드라군 30마리가량을 뽑고 저글링에게 갔다. 앗! 저글링이… 막을 수가 없었다…. 한심하다 아! 난 이제껏 뭐했나….

·9월1일 · 2 목 · 금요일 : 목요일은 수능원서 쓰느라 늦게 끝나서 못가고, 금요일엔 신발 사느라 못갔다. 손이 근질근질… 흥분한 담임을 보니 '오버로드'가 생각났다.

·9월 3일 토요일 : 오늘은 토요일. 돈도 충분하다. 또 갔다. 근데…내가 모르는 유닛이 많았다. 웬 에벌레(리버)와 망토를 한 투명한 놈(다크 템플러)등…이런, 난 이제껏 '질럿'과 '드라군'밖에 몰랐다. 그래서 리버를 뽑았는데 리버가 공격을 못했다! 왜…왜지?(알고 보니 리버를 클릭해서 뭔가를 만들어야 한다더군요…) 암튼 이것저것 짓고 뽑고 하는데… 위에서 날아다니는 거미 같은 것과 저글링, 뮤탈리스크가 내려와서 단번에 절 쓸더군요. 손써볼 겨를도 없이… 그날도 그렇게 끝났습니다. … 후 … 내가 왜 이러지….

자! 어떠셨는지… 제가 오락 때문에 좌절한 건 '팝픈 뮤직' 이후 두 번째입니다. 가지님께서 '스타'를 잘하신다면… 비법 좀 전수해 주세요. 사부로 모실지도 모릅니다. 그럼….
P·S 근데 위에 쓴 날아다니는 거미, 뭐죠?(저그 같은데…)

▶ ***고수가 되고 싶다면 일단 미션부터 클리어하고, CPU VS 전으로 실력을 다진 뒤에, 배틀넷에서 실전 경험을 쌓으세요. 당신이 사연을 너무도 길게 적어버리는 바람에 답변할 자리가 없습니다. 입지만 스스로 부른 일입니다. 망연자실하시길. 거미라…공격을 해대면 '가디언'일테고 초록물을 뿌리며 '꼬케코~'거린다면 '퀸'이겠군요. 뭐하는 유닛인지는 미션을 하다보면 저절로 알게 됩니다. 그럼~.***



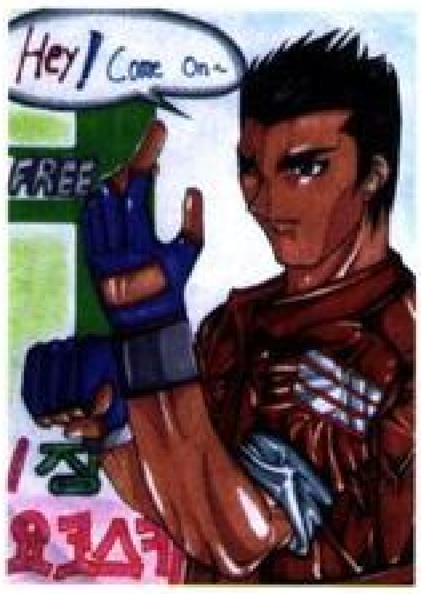
이번달에 새턴 공략이 있군요. 하지만 죄송합니다. 새턴을 팔았거든요. 1년전만 해도 새턴 신작도 많고 커밍순에도 많았고 새턴 공략도 많았는데… 요즘은 가끔가다 공략 1개, 이러다 새턴인까지 없어지는 건 아닌지…. 게다가 새턴인에도 이제는 드캐인이 더 많은 것 같고 새턴인은 자꾸 줄어만 가는 것 같네요. 혹시 12월달에 창간 7주년때 새턴인이 없어지고 드캐인이 생긴다면…. 뭐라 할말이 없습니다. 그럼 이만 줄일게요.
PS. 에바 사진 같이 보냅니다.

▶ *새턴인->드캐인' 얘기를 또 하게 만드는 이유는 단 하나. 희만군은 이 코너 저 코너에 모두 사연을 보내고 있기 때문에 각 게시판 담당자의 성향을 아직까지도 제대로 파악하고 있지 못한 때문이지요. 그런데도 희만군의 사연을 실어주는 것은 두가지 이유가 있습니다. 첫째 에바 사진을 보냈다. 둘째, 경고성이다. 적어도 한 가지 예의는 지키도록 합시다. 사연을 보낼 때는 여러 코너중 한 코너로만 보내도록 합시다. 여러 코너에 한 사람의 이름이 계속 등장하는 것을 보면 다른 독자들이 뭐라고 생각하겠습니까? '아 여기는 지정 필자가 있구나…도저히 내가 사연을 보낼 수 있는 코너가 아닌가보다. 나는 그저 공략이나 열심히 보고 남들이 보낸 사연을 열심히 읽어야지…. 에구~ 보내봐야 뭘 하나 이 사람들만 뽑히는 걸…. 돈을 많이 벌어서 큰 집을 사야지.' …알겠습니까? 파워 점수도 여기저기 많이 실리는 것도 좋지만, 여기는 모두의 장소가 되어야 합니다. 한달에 한코너로 한가지 사연만… 두손 모아 기원합니다.*

PS. '가지님 말씀이 옳습니다. 한 달에 하나만 보내겠습니다. 죄송합니다'와 같은 사과성 편지와 더불어 다른 코너에 전부 사연을 보내는 일도 없도록!

가지님 안녕하세요. 새턴인에는 두세번 보냈던 것 같지만 다시 인사를 하도록 하겠습니다. 저는 POWER 독자 박준호라고 합니다. 제가 오늘 학교에서 좋지 않은 일이 있었어요. 종례시간에 옆으로 앉아 있어서 선생님께 발차기를 당했죠. 그전에 선생님께서 화가 좀 나셨는데 저한테 화풀이를 하는 것 같아서 선생님께 욕을 했어요. 그래서 따라가서 상담을 하다가 그냥 나가시더군요. 그리고 조금 있다 저는 그냥 집에 갈려고 교실에 갔는데 선생님이 미안하다고 하시더군요. 그래서 저도 잘못했다고 했어요. 형은 학창시절에 이런 일 없으셨나요. 궁금하네요. 그럼 안녕히 계세요.
P·S 저는 불량(?)이 아니에요.

▶ *누구나 하는 얘기지만…. 선생님도 인간입니다. 술을 마시면 취하고 약올리면 열 받아하고, 때리고 나면 미안한 마음이 드는 인간입니다. 스포츠 신문 유모어란을 꼼꼼히 체크하며 다음 수업시간에 써먹을 유모어를 준비하고, 다음 시간에 가르칠 단원을 예습하며, 학생들에게 미움받지 않기 위해 몸부림을 치는…. 학생을 가르친다는 것을 제외하면 극히 인간적인 모습으로 가득찬 직장인의 한사람이죠. …사실 일반적인 교사들은 이러한 모습인데…신은 12년에 한번 엄청난 유전자를 만들어 냅니다. 이들은 수백만명이 보는 앞에서 학생을 때려서 기절시켜도 떳떳하며, 비는 시간마다 어떤 몽둥이와 공격법이 더 큰 데미지를 가할 수 있을 것인가 연구하고, 수업에 들어갈 준비는 전혀 하지 않아도 힘찬 발걸음으로 수업에 들어갈 수 있죠. 전사의 피를 타고난 사람들입니다. 이런 인물들이 가끔 교단에 배치되고는 한다죠? 조심하세요. 애꿎은 반항은 잠자던 이들의 피를 끓게 만듭니다.*



안녕하세요. 가지님
제가 파워에 사연보내기 전에 한가지 다짐을 했죠…. '꼭 모든 코너에 내 이름을 한번은 꼭 싣고야 말겠다' 그랬는데…9월달에 제 사연만 있었을 뿐 제가 제일루~좋아하는 나의 이름이 없더군요. 그건 그렇고 DC의 센무가 또 발매 연기되었군요. 이번엔 저의 그림 실력으로 '하즈키 료'를 그려보았습니다. …웅…DC의 센무도 나온다기에 그려보았는데 대체 살색은 무엇으로 칠해야 할지 ~크… 고민하다가 그냥 그렸습니다. 센무의 대성공으로 세가의 한 타이틀을 장식했으면 좋겠습니다. 아! 그리고 궁금한 게 하나있는데 가지님은 모든 게임기를 가지고 계시잖아요? 그런데 그 중에서 한 게임기만을 좋아서 차별화시키나요? 아직 모두 다 좋아하세요? 그럼 안녕히….
P·S 이건 그냥 쓰는 건데요 게임 가게 아저씨가 플스 2 때문에 플스의 가격을 팍 내렸더군요… 5500중고가 12만원이라니…… ;

▶ *자신의 이름을 참으로 좋아하는 모양이군요. 그런 의미에서 그 다음달에 정수 소년의 사연이었다고 이름을 실어주었는데… '이정수 소년'이라고 풀 네임을 불러주지 않으면 의미가 없는 모양이군요. 그렇다면 이정수 소년의 원을 풀어주기 위해서 이번 답변에는 이정수 소년의 풀 네임만을 사용하여 답변을 계속해야 하겠군요. 보내준 이정수 소년의 하즈키 료 그림을 보고 많은 사람들의 많은 얘기가 있었습니다. 바로 손에 끼고 있는 정체모를 장갑 때문이죠. '센무 VS 포켓몬스터'다. 아니다. '센무 VS KOF'다…. 하지만 저는 알아버렸습니다. 이것은 필시 센무를 제대로 파악하지 못한 이정수 소년의 실패일 뿐…. 후후후. 실패하고 말았군요. 이정수 소년. 그대는 그림을 그렸지만 하즈키 료를 그리지는 못한 거랍니다. 자괴감을 오래오래 느껴보라고 여기 99년 11월호에 사라지지 않도록 남겨 놓습니다. 전 게임기를 좋아한다기보다 게임을 좋아하죠. 좋아하는 게임은 수시로 변하는 터라 한 놈만 예뻐하지는 않네요. 그럼~.*

안녕하세요. 가지님 저는 요즘 DC하랴 PS하랴 컴퓨터하랴 정신이 없습니다. 중간고사가 다가오지만 DC는 제꺼구요. PS는 친구꺼에요. DC는 소울칼리버를 하는데 그래픽이 정말 좋아요. 그런데 큰일났어요. 친구랑 소울칼리버 1만원 내기를 해서 졌는데 어떻게 하죠. 생돈 만원이 날아가겠네요. T.T 헉 시간이 없어요. 이만 줄일께요. 바이~

▶ *만원에 대한 해결방법들입니다. 우선 1번 항목중에서 해결할 수 있는 것을 찾아 실행하세요.*

1-1 아버님의 구두를 닦습니다.

1-2 길 가다가 만원을 줍습니다.

1-3 소울칼리버를 이길 때까지 연습합니다.

1-4 지저분한 차림으로 길바닥에 엎드려 4시간동안 웁니다.

1-5 교통사고를 당한 연예인 박 모씨를 병원에 데려다 줍니다.

1-6 종이에 세종대왕을 그리고 10,000원이라고 써넣습니다.

1번 항목 중에 단 하나라도 성공했다면 A번으로 1번 항목을 모두 실패했다면 B로 진행하세요.

A. 친구에게 만원을 갚습니다.

B. 친구와 절교합니다.

앗! 수고가 많으십니다. 가지님 아니야 오이님인가? 헷갈리네요. 아무튼 먼저 제 소개부터 흠…흠 랩으로 예~나는 나는 강원도 인제 대인고 다니는 안~신~영이라네. 가지님 만나기 위해 편지 쓴다네 예~ '너희가 가지님을 아느냐' 하하~ 썰렁하죠. 그치만 뭔가 다르게 보이잖아요(글이). 처음 인사드리는 거죠. 처음이라서 그런지 할 말이 없네요. 다시 한번 랩을 아예~처음이래서 그런지 할말이 없네 가지님이 겜파워에 실어줄까 걱정된다네. 하지만 걱정없어 난 가지님을 믿으니까 다음 기회를 봐서 다시 글을 올릴게요. 그럼 20000

P·S 가지님 답변은 랩으로…

▶ *호오! 오랜만에 음악을 논하는 소년이군요. 그러나 그대의 랩에는 아무런 메시지가 없군. 그냥 실어 달라는 것뿐이잖아? 그러나 가만히 생각해보니 독자가 '실어주세요' 라고 말하는 것만큼 솔직한 내용이 또 어디에 있겠는가? 하는 생각도…. 고민하게 만드는 랩이군….*

하지만 이것만은 알아두길 바랍니다. 신영 소년. 아무리 음표를 찍고, 마디마디 끊어서 적어도 내 눈에는 단순한 글자의 나열로 밖에 보이지 않는다는 것을….

튀어 보이려던 당신의 음모는 실패야. 그러나 책에는 실렸으니 성공이군. 축하와 사죄를 반씩 섞어 전합니다.

N64의 전성기는 올 것인가?



[구언정 기자]

PS용 「두근두근 메모리얼2」의 정보들이 공개되기 시작했다. 이번 PS용 「두근두근 메모리얼2」의 정보들을 접하면서 이런 생각을 해 보았다. 슈퍼패미콤의 전성기 시절, 슈퍼패미콤을 최고의 게임기로 만들었던 「드래곤 퀘스트」 시리즈와 「파이널 판타지」 시리즈, 「두근두근 메모리얼」과 「슈퍼 로봇대전」 시리즈 등 정말 지금 생각해 보아도 호화로운 라인업들. 「젤다의 전설」이나 「마리오」 시리즈 같은 닌텐도 자사의 게임 이외의 대작들이 과연 이제는 왜 PS로 발매되는 것일까?

단순히 PS의 기능이 N64 보다 뛰어나서 라는 등의 간단한 이유만은 아닐 것이다. 스퀘어는 「파이널 판타지 7」을 PS로 발매하면서 '가장 많이 깔린 게임기에 대응되도록 게임을 제작한다' 라는 이유를 댔다. 과연 나머지 게임들도 그런 것일까? 손쉽게 높은 판매율을 올릴 수 있는 방법으로 가장 많이 깔린 게임기를 택하긴 했지만 과연 그것이 현명한 판단이었을까?

하지만 늦게나마 「바이오 하자드」, 「슈퍼 로봇대전64」 같은 대작 게임들이 N64로 돌아오고 있다. 이제야 게임 제작사들도 하나의 게임기 만으로는 살아 갈 수 없다는 것을 깨달은 것일까? 아니면 PS로 팔다남은 바겐세일인가? 가끔은 전성기를 누리던 슈퍼패미콤이 그리워진다.

신시스템 집중 분석!

슈퍼 로봇대전 64



정말 오래간만에 닌텐도의 품으로 돌아온 로봇대전 시리즈의 최신작 슈퍼 로봇대전 64. 로봇대전의 최신작을 기다려왔던 수많은 닌텐도계열 유저들에게 보답이라도 하듯, 새로운 시스템과 유니트로 중무장하고 돌아왔다. 전회에 유니트에 대한 소개는 어느 정도 되었으니, 이번에는 전투상의 새로운 시스템들에 대해서 집중적으로 알아보자.

제작사	반프레스토
장 르	시뮬레이션
발매일	10월 29일
발매가	7,800엔

로봇대전 64의 추가 시스템 중 가장 주목할만한 것은 바로 합체공격 시스템이다. 복수의 유니트가 한 번에 공격을 행하게 되는 이 시스템은 상당히 오래 전부터 고려되던 것이었지만, 하드웨어적인 한계 때문에 실행하기가 힘들었다고 하는데, 닌텐도64의 뛰어난 기능을 십분 살려서 로봇대전64에 처음 채용되었다.

언뜻 보기에는 SD건담 G제네레이션에서 볼 수 있었던 지원사격과 비슷한 개념이라고 생각할 수도 있겠지만, 실제로는 훨씬 흥미있는 요소들을 지니고 있는 이 합체공격에 대해서 하나 하나 알아보자.



합체공격은 어떻게?

합체공격을 하는 방법은 간단하다. 특정한 적이 있고, 그 적의 정면과 대각선에 각 네 방향으로 비어있는 매스 중에 합체공격의 조건을 만족시키는 복수의 유니트가 있을 때면 공격 무기 중에 '합체공격'이라는 항목이 추가되고, 이 항목을 선택하면 합체공격이 가능하게 되는 것이다. 이러한 합체공격은 단순히 우리편뿐이 아니라 적까지도 할 수 있다는 점에 주의하길.

합체공격을 할 수 있는 조합은?

같은 작품이나 같은 시리즈에서 등장했던 로봇

이는 합체 공격의 기본이라고 볼 수 있다. 단순히 복수의 유니트가 함께 공격을 한다는 개념이 아니라, 서로 연관 관계에 있는 유니트들이 하나로 모여서 합체공격을 한다는 것. 대표적인 예로는 마징가Z와 그레이트 마징가의 합동 공격을 들 수 있겠다.



▲ 마징가Z와 그레이트 마징가의 합동 공격이라면 무엇이 두려우랴!



▲ 강력한 합체공격이란 이런 것!

극장판에 함께 등장했던 로봇

이것은 약간 매니악한 부분이기도 한데… 80년대의 거대 로봇물은 새로운 스토리를 기본으로 해서 여러 가지의 작품에서 나온 로봇들이 함께 등장하는 극장판으로 제작된 경우가 꽤 있었는데, 이렇게 극장판에서 함께 등장했던 로봇들간의 합체공격 역시 가능하다. 예를 들자면 「마징가Z 대 겟타로봇」이라는 작품에서 등장했던 마징가Z와 겟타로봇의 경우 합체 공격이 가능하다는 것(실제로 이런 작품이 있었다).



▲ 영화에서 만났던 우리

원작에서 합체 공격을 가지고 있던 복수의 유니트

「기동전사 건담」에서 등장했던 「검은3연성」이 사용하는 「제트스트림 어택」을 기억하는가? 돔 세 대가 연속으로 구사하는 이 공격은 건담을 기억하는 유저들에게라면 아직까지도 강력하게 남아 있을텐데, 공개된 화면 사진

중에서 돔 세 대가 연속으로 제트스트림 어택을 사용하는 장면이 있다. 이 뿐 아니라 원작 애니메이션들에서 볼 수 있었던 많은 복수 공격이 추가될 예정이라고 하니 기대해도 좋을 듯.



▲ 건담W 동지들의 합체도 가능?

아직까지 밝혀지지 않은 사항들

모든 무기로 합체 공격이 가능?

마징가 계열 같으면 10여개의 많은 무기들을 장착하고 있는데, 과연 이 모든 무기로 합체 공격이 가능할지, 아니면 특정한 무기만으로 합체 공격이 가능할지는 알 수 없다. 지금까지 나와 있는 자료를 봐서는, 합체 공격의 조건을 만족할 때에 합체 공격이라는 새로운 메뉴가 생긴다는 것 뿐. 여기서는 무기의 선택 여부 등은 알 수 없다. 한 가지 확실하게 예측할 수 있는 것은, 위의 3가지 합체공격의 경우는 합체공격을 실행할 때 강제적으로 무기가 선택되는 식으로 진행될 것이라는 것이다.



◀ 이런 녀석들도 합체가 가능하다면?

명중률 보정은 어떻게 될까?

개인적으로 가장 궁금한 부분은 바로 여기다. 지금까지의 통밥으로 대충 상상해볼 때, 두 무기의 명중률의 평균 정도로 명중률이 정해지거나 두 무기 각각 다른 명중률을 지니지 않을까 하는 예상을 해 본다. 문제는 첫 번째의 방법을 따른다면 한 명에게 필중을 건다든지 하는 사기성 플레이가 벌어질 수 있겠고, 상대적으로 공평한 두 번째 방법을 따른다면 합체 공격이 보여주는 비주얼적인 느낌이나 통쾌함이 현저히 저하되지 않을까 하는 것이다.

어떤 유니트들이 합체공격을 할 수 있을까?

분명 반프레스토 측에서는 '생각지도 못한 유니트들끼리의 합체 공격도 가능할 것이다'라고 밝히고 있다. 일단 정상적으로 생각할 수 있는 가능성들이야 말 할 필요도 없겠지만, 좀 엽기적인 설정도 분명히 있지 않을까? 그 중 생각나는 하나는 이승만 박사께서 말한 바 있는 '뭉치면 살고 흩어지면 죽는다!'.

약간 엽기성이 짙기는 하지만, 합체가 가능한 로봇들의 각 파트별 분리시 효용이 극히 떨어졌던 지금까지의 전례를 생각한다면 그야말로 眞떼거지 공격도 가능하지 않을까 싶다. 「육신 합체 갓마즈」의 여섯 대 모두가 합체 공격을 한다든지 하는 엽기적인 상황은 어떨까? 공격력을 1000 정도로만 잡아도 6000! 그야말로 뭉치면 살고 흩어지면 죽는다는 얘기.

러브러브 = 플러스플러스!!

이는 사실 로봇대전F에서도 볼 수 있는 기능이었지만, 숨겨진 기능 중의 하나였는데다가 주인공과 부주인공간에서만 사용할 수 있어서 그리 많이 사용되지는 않았던 파트너 시스템으로 이번 시리즈를 통해 대폭 강화되어 등장한다.



▲ 커플 캐릭터라면



▲ 가까이 두자

파트너 시스템이란?



▲ 하트 마크가 하나가 나타날 때도 있지만…



▲ 여기저기 하트 마크가!

원작에서 러브러브 관계에 있는 파일럿들이 주위 2매스 이내에 있을 때에 각종 능력치의 상승이 있는 것을 얘기한다. 또한 이러한 능력치의 상승 범위 등은 파일럿들의 관계에 따라서 틀리니, 좀 더 자세히 알아보는 것이 좋지 않을까?

어떤 경우에 파트너 시스템이 발동할까?

파트너 시스템이 발동하는 경우는 크게 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째는 양쪽의 파일럿이 서로 좋아하는 사이 내지는 사귀는 사이일 경우. 마징가Z의 파일럿인 카부토 코우지와 사야카 유미를 생각하면 쉬울 것이다. 이 경우는 양쪽의 파일럿 모두의 공격력과 방어력이 30% 올라가게 된다.

또한 짝사랑의 경우에도 파트너 시스템은 발동한다. 하지만 이 경우는 좋아하는 한 쪽의 공격력과 방어력이 올라갈 뿐. 게다가 특정 캐릭터들을 제외하고는 짝사랑을 하는 캐릭터들의 대부분이 비주류 캐릭터급이기 때문에 그렇게 큰 효용은 없지 않을까 하는 생각이 든다.

이 외에도 특정한 캐릭터들에게서 발동하는 상당히 엽기적인 상황들이 있다는 것도 주목할만하다. 이는 확정된 사항으로, 카부토 코우지와 같은 경우는 사야카와 마리아 양쪽에서 파트너 효과가 일어난다. 마리아의 경우는 짝사랑이지만, 제작진들의 숨겨진 엽기성이 빛을 발하는 순간이 아닐까 한다. 이렇게 생각한다면 아무로의 경우도 당연히 첸과 벨트치카의 두 명일거구, 그럼… 까, 까뮤는 포우, 로자미아, 파까지 세 명?

GB와의 링크는 이렇게!

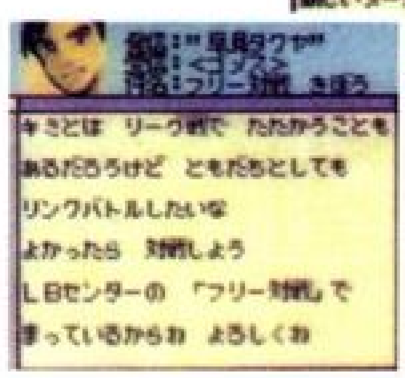
뭐니뭐니 해도 N64판 「슈퍼 로봇대전 64」의 최대 강점은 GB판 「링크 배틀러」와의 연계가 가능하다는 점이다. 파일럿 데이터를 64 GB팩을 사용해서 GB판과 링크할 수 있다는 사실은 이미 알려진 사실. 또한 GB판에서 키운 파일럿 데이터를 64판에서 사용하는 것도 가능하다.



▲ 우선 GB판끼리의 데이터 교환도 가능하다



▲ 게다가 GB판에서는 메일을 통해 정보를 수집하게 된다



◀ 라이벌 배틀러가 도전장을 보내 오기도…

러시는 계속 되어야 한다

스타크래프트 64



「스타크래프트」란 1998년 미국의 PC 게임 제작사 블리자드에서 내놓은 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임으로서… 라고 꼭 구구절절 설명을 해줘야 되겠는가? '
PC게임방' 이라는 新업종을 만들어 낸 게임.
'프로게이머' 라는 新직종을 만들어 낸 게임.
20세기 최고 히트작 「스타크래프트」가 닌텐도64로 나온다.

제작사	닌텐도/블리자드
장 르	리얼타임 전략 시뮬레이션
발매일	10월 25일(미국 현지)
발매가	미정

지난 9월초 영국 런던에서 열린 ECTS에서 닌텐도용으로 제작중인 「스타크래프트 64」의 정보가 공개되었다. 비록 사진 몇 장뿐이지만 우리는 많은 것을 유추해 내야한다. 한 장 한 장 조목조목 살펴보자.

비슷한데 뭔가 다르다





그래픽 상으로는 그리 흠잡을 만한 것이 눈에 띄지 않는다. 해상도가 약간 낮아 보이지만 사진만 갖고 왈가왈부하는 것은 성급한 판단. 화면에 마우스 커서가 보이기는 하지만 N64에 마우스를 대응시킬리는 만무하고 3D스틱으로 커서를 조종할 게 될 듯. A · B버튼이 마우스의 좌 클릭, 우 클릭의 역할을 담당하게 될 것으로 예상된다.

조작은 어떻게 하는가?

키보드 역시 대응될 리 없으니 명령을 내리려면 천상 화면상의 명령 아이콘을 이용해야 할 것이다. 그런데 원래 명령 아이콘이 있어야 할 화면 우측하단에는 무엇이 보이는가? 그렇다! 명령은 네 개의 C버튼으로 내리는 것이다! 그 외에 눈에 띄는 것은 화면 하단 중앙에 있어야 할 유니트 창이 화면 왼쪽에 붙어버렸다는 것. 별 문제는 없어 보이지만 아래쪽사진을 유심히 살펴보자. 'UNIT SELECTED: 6' 이라는 글씨가 보이는가? 원래대로라면 유니트 창에 마린 다섯과 벌처 하나의 와이어프레임이 가지런히 나타나야 하는데 N64용은 그저 '유니트 여섯이 선택되었음' 이라고만 표시되는 것. 개선이 필요한 부분이라 아니할 수 없다. 그리고 부대지정, 웨이포인트 등 복잡한 조작은 어떻게 해결할 지 궁금해진다… 라기 보다 걱정이 앞선다.

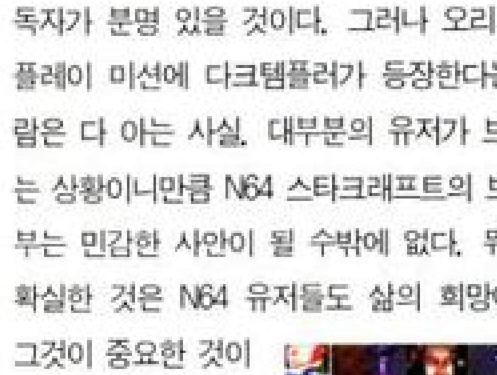
Are You Maphack?

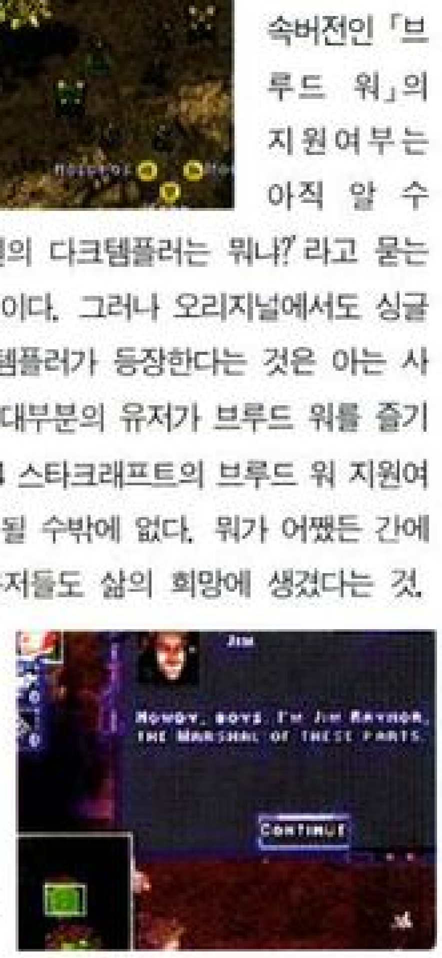
뭐니뭐니해도 가장 충격적인 것은 2인대전 시 화면이 상하분할된다는 점이다. 시야가 좁아진다는 것은 둘째 치더라도 벌거숭이가 된 것 마냥 상대에게 내가 뭘 하고 있는 지 전부 보여줘야 한다니…. 물론 '훔쳐보기 없기다' 라고 약속이야 하겠지만 클러킹 레이스 여섯대가 날아올 준비를 하고 있는데 꿋꿋이 자기 화면만 쳐다보고 있는 사람은 예수 부처 말고는 없을 것이다. 부라부라 터렛을 박으면, '뭐야~ 훔쳐보기 없댔잖아~' '내가 언제 봤다구 그래~'…. 어쩌면 일거수 일투족을 감시당하며 게임을 즐기는 것도 괜찮을 듯(노, 노출증?). 상대의 드라군이 게이트웨이 사이에 갇히면 실컷 웃어주자.



오리지널로 드릴까요 브루드워로 드릴까요?

네 장의 사진에 러커나 메딕 등 부르드 워 신유닛이 보이지 않는 관계로 「스타크래프트」의 후속버전인 「브루드 워」의 지원여부는 아직 알 수 없다. '그럼 위 사진의 다크템플러는 뭐냐?' 라고 묻는 독자가 분명 있을 것이다. 그러나 오리지널에서도 싱글 플레이 미션에 다크템플러가 등장한다는 것은 아는 사람은 다 아는 사실. 대부분의 유저가 브루드 워를 즐기는 상황이니만큼 N64 스타크래프트의 브루드 워 지원여부는 민감한 사안이 될 수밖에 없다. 뭐가 어쨌든 간에 확실한 것은 N64 유저들도 삶의 희망에 생겼다는 것. 그것이 중요한 것이다.





▶ 미션화면. 'show me the money' 는 어떻게 입력할 것인가?

카드배틀의 진수를 보여주련다!

그란듀얼



카드배틀은 아직까지도 휴대용 게임기에서나 자주 볼 수 있는 게임 방식이다. 일단 방식 자체에 큰 부담이 없을 뿐 아니라, 적은 시간을 들이지만 지속적으로 플레이하게 되는 휴대용 게임기용 게임의 특성상 레벨업 등의 요소는 한 번의 전투와 카드 수집으로 간단하게 끝나는 방식이 휴대용 게임기의 컨셉과 맞기 때문일텐데, 이를 반증이라도 하듯 게임보이용으로 또 하나의 카드 게임이 등장한다.

제작사	보톰 업
장 르	RPG
발매일	11월 26일
발매가	4,500엔

이 게임은 타리안이라는 섬을 무대로 전설의 카드를 손에 넣으려는 소년의 모험을 그린 게임이다. 뭐, 설정 자체야 어디서나 볼 수 있는 싸구려라고 생각할지도 모르겠지만, 게임 시스템을 보면 어디서나 볼 수 있는 싸구려는 아니라는 것을 금새 눈치챌 수 있을 정도로 매력적이다.

100종류 이상의 카드가 등장!

일단 게임의 흐름은 다음과 같다
마을에서 카드를 수집 / 카드 매매 → 던전에 들어감 → 라이벌과의 싸움 / 카드 수집 → 던전 탈출 → 다시 마을로

위의 루프를 반복하면서 전설의 카드를 찾는 것을 최종 목표로 삼고 있는데, 게임 상에서 등장하는 카드는 100종류 이상이기 때문에 꽤 오랜 시간 즐길 수 있을 것이다. 게다가 카드는 조합하는 것도 가능해서, 이러한 조합으로 얻을 수 있는 카드의 숫자는 전부 다 해서 8000여 장이나 된다고 한다. 전형적인 데이터 게임의 모습이 아닌가!

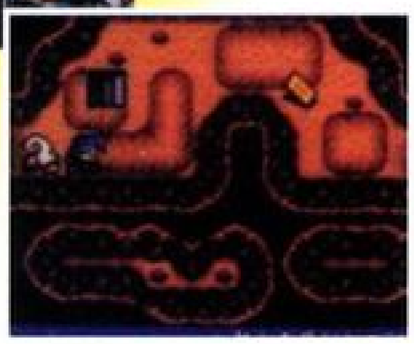
게다가 던전의 경우도 한 번 들어갈 때마다 그 구조가 바뀌는 랜덤 던전의 모습을 띄고 있어서 플레이어의 탐구욕을 더욱 북돋워준다.



◀ 던전 내에 떨어져 있는 카드를 모으자!



◀ 드디어 배틀



▶ 던전은 계층으로 나뉘어져 있다

전투는 어떻게?

전투는 턴제로 이루어진다. 카드는 전부 50종까지 휴대할 수 있으며, 전투에서 바로 쓸 수 있는 카드는 30종이다. 일단 전투가 시작되면 이 중 5종의 카드를 내고, 사용할 카드를 선택한다. 또한 처음에 나오는 5종류의 카드는 30종의 카드 중 랜덤으로 선택되므로, 가능하면 전투에 사용하게 될 30장의 카드는 최강의 것들로 가지고 다니도록 노력하자.

잠깐, 카드에 대한 간단 설명

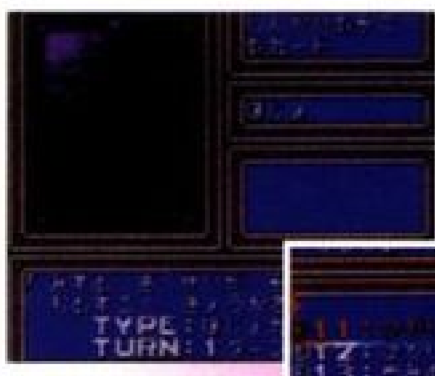
이 게임에 나오는 카드들은 「공격」, 「대지」, 「보조」, 「기타」의 네 가지 속성 중 하나를 띄고 있으며 합성은 공격카드만 가능하다. 또한 기타 카드는 전투 시에 사용할 수 없다는 것도 알아두도록 하자.

공격카드 공격에 쓰이는 카드이다. 이 카드의 수치에 따라서 전투 시의 여러 수치들이 결정되고, 이 카드가 한 장도 없을 때는 공격할 수 없으니 주의하도록 하자.

보조카드 공격카드와 조합해서 공격 시에 여러 가지의 역할을 해 주는 카드들이다. 보조카드는 그 자체만으로는 아무 효과도 내지 않는다는 것도 명심.

대지카드 필드의 속성을 바꾸는 역할을 하는 카드라고 알면 된다. 기본적으로 자기가 서있는 대지의 속성을 바꾸는 것과 상대방이 서있는 대지의 속성을 바꾸는 두 가지의 카드가 있다.

기타카드 배틀 중에는 사용할 수 없는 카드들로, 세이브를 하게 해 준다든지 체력을 회복시켜 준다든지 하는 역할을 하는 카드들이다. 여러 가지의 용도를 가지고 있으니 스스로 잘 찾아보도록.



◀ 카드의 특징은 메뉴 화면에서 확인





◀ 필드의 속성은 카드에 따라 변화



두근두근 구구리얼

두근두근 코너에 사연을 보내 주신 여러분에게 죄송합니다!!

안녕하세요! 두근두근의 구구리입니다. 먼저 이번 달 '구구리얼' 코너에 많은 엽서와 편지, 사연을 보내 주신 독자 여러분들에게 죄송하다는 말씀부터 드리겠습니다.

사실 다음 달부터 구구리는 일본으로 건너가 게임파워의 일본 현지 특파원으로 일하게 되었습니다.

그래서 이번 달 구구리얼을 꾸미지 못하게 되었습니다. 처음에는 여러분들의 사연에 답장을 적어 두고 떠나려 했으나 왠지 슬픈 기분이 들어서…. 하지만 구구리는 일본으로 건너가 직, 간접적으로 게임파워 독자들을 위해 더 좋은, 더 신속한 정보를 제공할 수 있도록 노력할 것임을 약속드립니다. 부디 일본에서도 열심히 일할 수 있도록 성원해 주세요.

그리고 다음 달에 더 좋은 담당자가 생겨 '구구리얼'이 새롭고 생기발랄한 코너로 다시 태어날 수 있었으면 좋겠습니다.

그리고 구구리가 완전히 게임파워를 떠나는 것이 절대 아니므로 너무 실망하지 마시길 바랍니다. 언제고 다시 돌아 와 그 동안 얻었던 많은 느낌과 경험들을 독자 여러분들에게 쏟아 놓을 수 있도록 일본에서도 열심히 뛰겠습니다.

카지노, 그 시기만이 문제일 뿐이다!!



[허우진 기자]

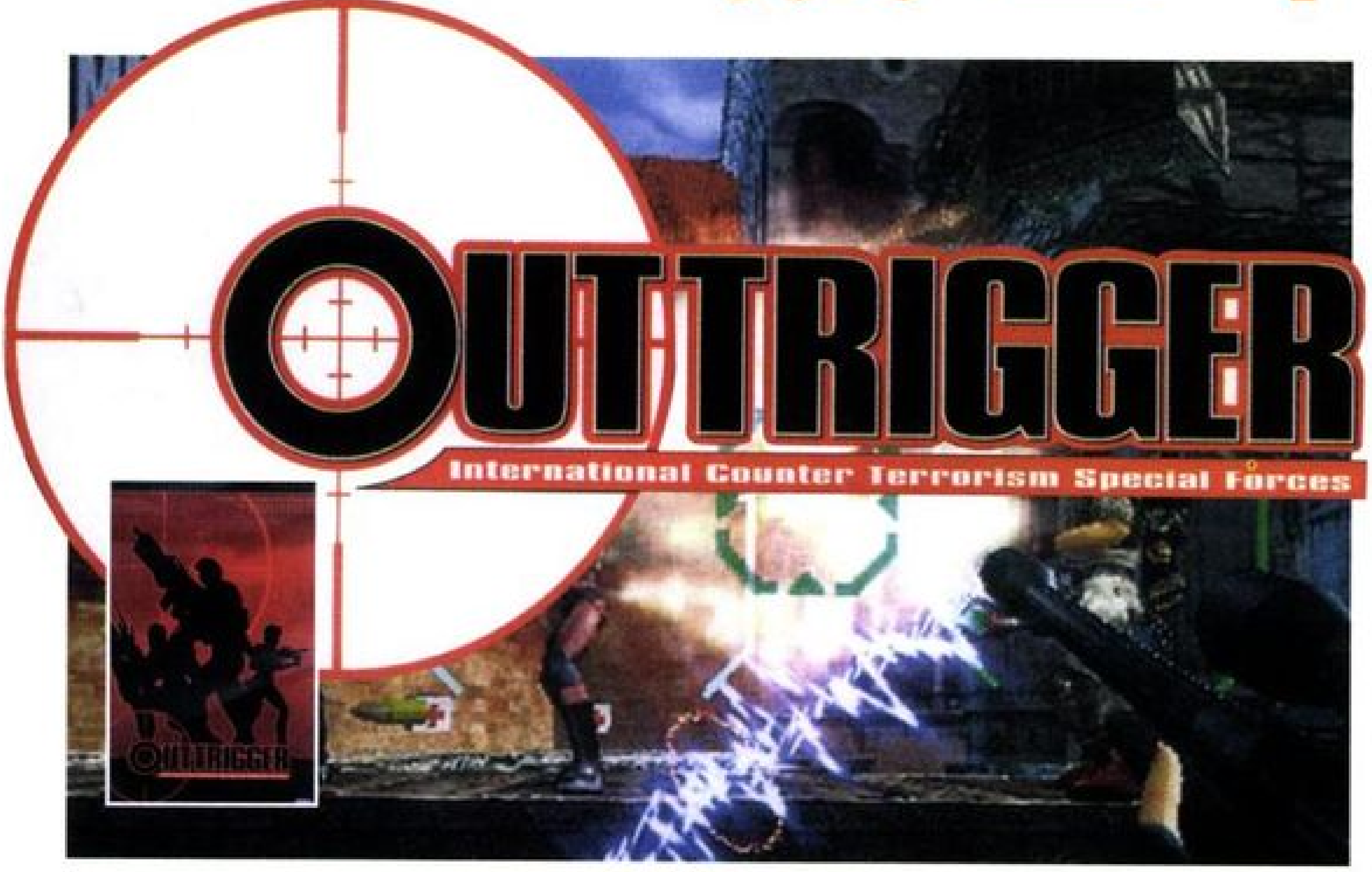
IMF는 국가 경제의 총체적 위기는 물론, 우리네 게이머의 주머니속 사정까지 궁핍하게 만들었던 국가적 대환난이었다. 이에 아케이드 시장도 전년대비 30%라는 큰 수치를 보이며 급격한 시장규모의 축소를 보였다. 고가의 일본 제품의 수입이 급격히 감소한 반면 국내 개발사들의 저가 제품들이 나름대로 틈새 시장을 공략하면서 서서히 아케이드 시장에서 자리를 잡은 시기이기도 했다. 그러나 대부분의 국내 작품들은 흔히 말하는 '사행성 게임'류로, 그들이 작년 겨울 한해동안 벌어들인 수익은 최대 300억 정도에 달한다는 업계 관계자의 이야기도 있다.

최근 'WESTERN DREAM'이라는 코인 게임(?), 코인 오락(?)이 있다. 강남의 한 오락실에서는 이 기계의 하루 매상이 80만원에 이른다고 한다. 한 달이면……. 최근 한 수입업체에서는 한 대당 2억이 호가하는 경마게임의 심의를 준비한다는 소리가 있다. 더욱 재미있는 건 심의가 나기도 전에 이미 기계는 판매가 끝난 상태라는 것이다. 이렇게 절대로 불가하다던 경마게임도 정식 유통의 오늘, 내일만을 기다리고 있는 형편이다. 작년 초쯤이었나 대대적인 사행성 게임의 단속을 펴었다. 이와 관련해 해당부처 담당자는 사행성 게임 자체의 타당성 여부보다는 이를 악용하는 사람들이 있기 때문에 그들의 생각이 고쳐지지 않는 한 악의 뿌리를 뽑는 심정으로 사행성 게임 자체를 발본색원해야 한다는 주장을 폈었다.

코인게임이 들어왔고 경마게임이 준비를 하고 있다면 카지노도 들어올 것이다. 문제라면 그 시기일 뿐이지. 뜨는 것만이 능사가 아니다. 중요한 건 그것이 어떻게 제자리를 잡느냐이지!

「스파이크 아웃」에 이은 또 다른 통신대전 게임

아웃 트리거



버파시리즈로 유명한 세가의 소프트 2연(과거의 AM 2연)에서 소개하는 본격 네트워크 3D 대전 게임 「아웃 트리거」. 이 게임은 최대 4명까지 통신대전을 즐길 수 있다는 특징 외에도 기존 아케이드 컨트롤러의 변화도 이 게임만의 특징이라고 할 수 있다. '아이볼'이라는 새로운 조작계에 익숙해지는 길만이 정규대원 선발 훈련을 통과할 수 있는 유일한 방법이다.

제작사	세가
장 르	3D 슈팅
발매일	미정

소프트 2연에서 처음으로 선보이는 「아웃 트리거」를 한마디로 설명한다면, 가상공간에서 펼치는 서바이벌게임이라고 할 수 있다. 즉, 플레이어는 화면 속의 3D공간을 자유롭게 움직이다가 상대를 발견하면 공격한다. 상대가 쓰러지면 포인트가 가산되고 최종적으로는 그 포인트로 순위를 결정짓는다. 3D공간에서의 이동은 제한이 거의 없어 기둥이나 높은 건물을 자유자재로 올라가거나 다리 아래에도 숨을 수 있다. 게다가 최대 4명까지 통신대전이 가능하므로 1대 1의 대전게임과는 비교할 수 없는 다양한 전개를 즐길 수 있을 것이다.


▲ 게임성은 물론 필드도 멋지다. 나오미 기판의 저력과 개발자의 의지를 엿볼 수 있는 장면이기도 하다

스토리 소개

INTER FORCE -international counter terrorism special forces-는 병기, 항공우주산업 등을 전담해온 다국적기업인 'Vistaria'社가 그 병기연구시설이 테러공격을 받아 많은 희생자를 낸 사건을 계기로 설립한 기관이다. INTER FORCE는 Vistaria사의 병기개발 부문의 테스트기관이기도 하지만 최첨단 특수병기, 장비를 갖추고 있는 최정예 특수부대이기도 하다. 대원들은 세계 각국의 특수부대에서 선발된 사람들이 대부분으로 예비대원의 수는 현재 200명 정도에 이른다. 정규대원은 훈련에서 우수한 성적을 거둔 극히 일부 사람밖에 선발되지 않는다. 훈련은 사격훈련과 컴퓨터를 조작하는 적병과의 근접전, 그리고 훈련생들과의 가상전투를 펼치면서 기본적인 전술을 배워 최종적으로는 실전에서 싸울 수 있는 프로그램으로 구성되어 있다. 드디어 대(對)테러특수부대 · INTER FORCE 정규대원이 되기 위한 전투훈련이 시작된다.


플레이어들의 포인트가 대전 모드에서 승패를 결정한다

벽에 닿으면 반사되는 3연 레이저건과 같은 근미래적인 병기도 사용할 수 있다

◀ 맵은 플레이어 레벨에 맞춰 다양하게 준비되어 있다. 총 9가지

무기 종류는 각 캐릭터 3종류?

각 캐릭터에는 머신건계, 수류탄계, 로켓런처계의 3종류의 무기가 있다.


▶ 화면 오른쪽 아래 윈도우에서 현재 장비 중인 무기를 알 수 있다

신 시스템 아이볼

3D 맵을 자유롭게 움직이면서 이동하려면 시점을 자유자재로 변경해야만 한다. 여기에 착안해 새롭게 고안된 것이 사진과 같은 컨트롤러이다. 그 중에서도 가장 눈에 띄는 것이 '아이볼'이라는 입력 디바이스. 이 아이볼의 움직임과 연동해 시점을 변경할 수가 있다.


◀ 고층 빌딩에 올라간 다음 전황을 보기 위해 아래를 내려다본다. 이런 동작도 아이볼을 사용하면 간단히 할 수 있다

▼ 이동 중에 위를 올려다보는 장면. 아이볼을 이용하면 자유롭게 시계(視界)를 움직일 수가 있다



ARCADE



네트워크 게임의 진면목! 난입!

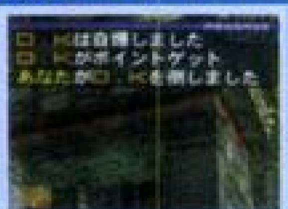
「아웃 트리거」의 매력은 다수의 플레이어가 네트워크로 동시에 대전을 할 수 있다는 점이다. 특히 4명까지 난입할 수 있는 대전은 플레이어에게 새로운 대전 게임을 체험할 수 있게 해준다. 기존의 통신게임에서는 캐릭터가 난입하면 일시적으로 게임이 중단되었지만 「아웃 트리거」는 난입해도 게임이 멈추지 않고 그대로 진행이 되므로 보다 스피디한 전개를 즐길 수 있다.



▲ 상대가 어디에 숨어있는지 알 수가 없다. 방심에는 오로지 죽음뿐이다

전황을 한눈에 알 수 있는 윈도우

다수의 대전인 만큼 갑자기 뒤에서 공격을 받아 쓰러지는 상황이 벌어진다. 누가 무엇을 하며 상황이 어떻게 되고 있는지를 한눈으로 파악할 수 있도록 오른쪽 위 윈도우에 전황이 표시되어 있다.

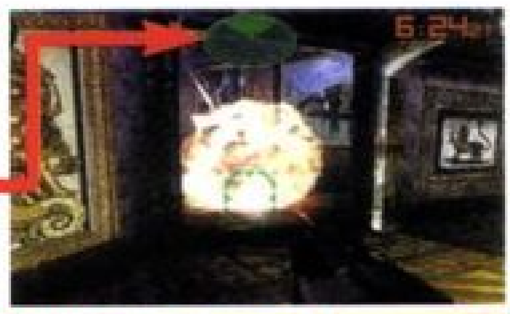

▲ 공격을 받아 쓰러지거나 누가 포인트를 얻었는지 정보가 표시된다

비하인드와 리얼, 2종류의 시점

「아웃 트리거」는 캐릭터의 뒤에서 보는 비하인드 방식이 디폴트로 설정되어 있다. 비하인드 시점은 주위를 보기 쉽고 상황을 파악하기 쉬운 장점이 있는 반면, 화면에 캐릭터의 등이 보여 그만큼 정보량도 줄어들고 겨냥하기도 어렵다. 따라서 상급자용에는 플레이어 시점인 리얼뷰도 준비되어 있다. 리얼뷰는 시계(視界)가 다소 좁은 면도 있지만 긴장감도 높고 겨냥하기도 쉽다.


◀ 비하인드 뷰

▶ 리얼뷰는 상급자 모드인 만큼 익숙해지기까지 시간이 좀 걸린다



레이더가 대전의 열쇠다

상대의 소재지를 파악할 수 있는 레이더, 사용조건은?

타임제와 포인트제병용

「아웃 트리거」는 제한시간내에 포인트를 얼마만큼 얻는가로 승패가 결정이 난다. 오로지 1위를 한 플레이어만 계속해서 게임진행이 가능하다. 이 포인트제는 상대를 쓰러뜨리면 1포인트, 상대를 쓰러뜨렸을 때 나타나는 코인을 먹으면 포인트가 더 추가된다. 코인은 금색 코인과 은색 코인 2가지가 있는데, 은색 코인은 1포인트, 그리고 1위를 쓰러뜨렸을 때는 금색 코인이 나오는데 이것을 먹으면 2포인트가 가산된다. 당연, 1위는 모든 플레이어의 표적이 되겠고 반대로 1위를 공격하는 상대도 또한 무방비상태가 된다. 이처럼 코인 획득을 노리는 공방이 「아웃 트리거」의 또 다른 매력이라고 할 수 있다.



▲ 대전 상대를 쓰러뜨리면 무조건 1포인트 가산. 그리고 쓰러진 상대에게서 금색 또는 은색 코인이 출현한다



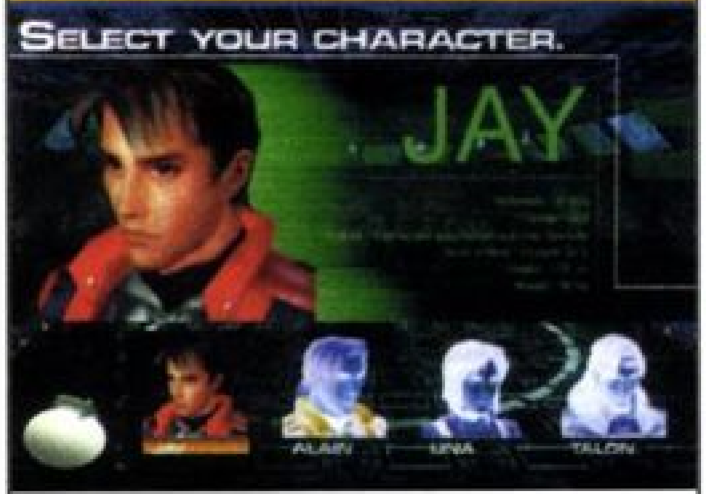
▲ 기본은 1포인트인 은색 코인. 단, 1위를 쓰러뜨리면 2포인트인 금색 코인이 나온다



▲ 자폭은 마이너스 2포인트. 주의하자

선택 캐릭터는 총 4명

제이 아라가키



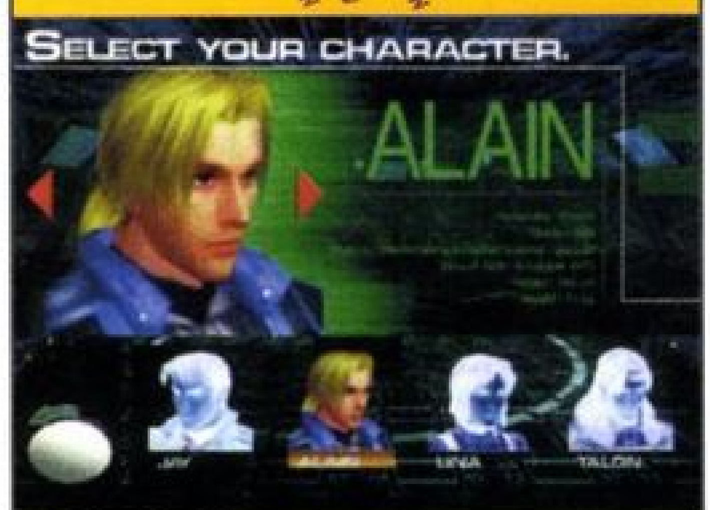
가장 평균적인캐릭터라고 할 수 있는 제이 아라가키, 사용병기도 머신건과수류탄 그리고 로켓런처로 굉장히 밸런스가 좋다

리나 미야기



스피드캐릭터라고 할 수 있는리나, 벽과천장에 붙일수 있는 모션센서형폭탄을장비하고 있어서다른 전술을펼칠 수 있다

알랭 쉘



제이의성능과 비슷하다

타론 그랜드



다른 캐릭터와 약간은 다른 노선을 취한다. 무기도 반사 레이저같은 특수한능력을 지닌 머신건계를 사용한다.

해외로 간 소닉팀의 최종 도착지는 남미!!

삼바 드 아미고



'인생을 즐기자!!'라는 멘트로 「삼바 드 아미고」를 소개하는 일본 잡지가 있다. 인생을 즐기기로 결심한 소닉팀의 야심에 찬 아케이드 첫 작품 「삼바 드 아미고」는 최근 유행하는 음악장르에 편승, 마라카스라는 악기를 흔드는 단순하며 재미있는 게임이다.

제작사	세가
장 르	음악게임
발매일	미정

X라 재미있는 마라카스 게임이 등장한다. TV 장면 중 분위기가 흥겨워지면 탬버린을 치거나 솜방망이 같은 둥그런 몽둥이(이것을 '마라카스'라고 한다)를 들고 마구 흔드는 모습을 볼 수 있을 것이다. 그런 ×라 재미있는 액션을 아케이드 게임으로 실현한 것이 바로 「삼바 드 아미고」이다.



누구라도 간단히 즐길수 있다

세가 입사 당시부터 아케이드 게임을 만들고 싶어했던 소닉팀의 나카유우지가 드디어 그 꿈을 실현한 아케이드 게임 「삼바 드 아미고」. 신작 발표회에서 설명한 'ENJOY 4 SONIC TEAM'의 성격에 가장 잘 맞는 게임이 바로 「삼바 드 아미고」인 것 같다.



◀ 문제의 나카유우지

"누구라도 쉽게 즐길 수 있게"라는 소닉팀 작품 공통의 성격은 유지하면서 더욱 재미있고 더욱 즐겁게!! 「삼바 드 아미고」의 조작은 굉장히 간단해. 아케이드 통체에 있는 2개의 마라카스를 쥐고 화면에 맞춰 '상', '중', '하'로 흔들면 된다. 손가락의 민첩성도 머리 회전도 전혀 필요없다. 오로지 재미있게 흔들기만 하면 OK! 라틴풍의 음악에 맞춰 마라카스를 쥐고 한번 흥겹게 놀아보자.



◀ 조작법은 화면 속의 구슬이 들어가는 구멍의 위치(상, 중, 하)에 맞춰 마라카스를 흔들기만 하면 된다

▼ 포인트가 많아질수록 링크도 업! 화면도 점점 더 화려하게 된다

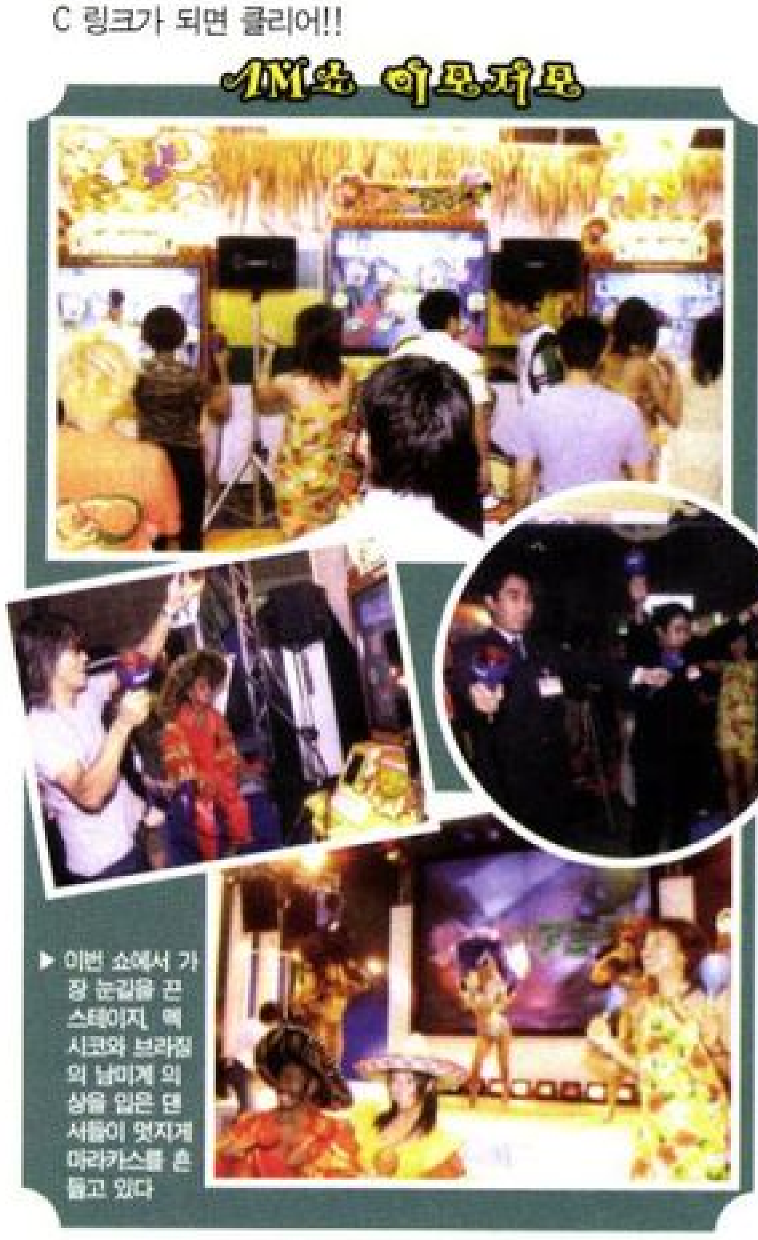


▶ 통체가 인공지능!! 플레이어가 어느 위치에서 마라카스를 흔들고 있는 지를 통체가 자동으로 파악한다

게임을 즐기는 방법은 일단 마라카스를 쥐고 난이도를 설정한다. 그리고 곡을 선택하자. 다음은 게임이 시작하는 것을 기다리면 된다. 중간에는 연타 즉 마라카스를 격렬하게 흔들거나 포즈를 취해라! 등의 지시도 나온다. 이 게임의 목표는 C 링크. C 링크가 되면 클리어!!



AM쇼 이모저모



▶ 이번 쇼에서 가장 눈길을 끈 스테이지. 멕시코와 브라질의 남미계 의상을 입은 댄서들이 멋지게 마라카스를 흔들고 있다

ARCADE

별걸 다 만드는 캡콤

스폰



미국에서 폭발적인 인기를 얻은 「스폰」. 피규어, 영화, 애니메이션의 제작에 이어 그 인기의 여세를 몰아 이번에는 캡콤에서 3D 액션게임으로 제작한다고 한다. 우리나라에도 애니메이션으로 소개된 바 있지만 인기는…? 으음, 미·지·수라고 일단 해두자. 여하튼 전세계적으로 코믹이 1억 2500만권이나 팔린 초인기 대작이라고 하니 선입견은 접어놓고 일단 보기나 하자.

제작사	캡콤
장르	3D 액션슈팅
발매일	미정

임무 수행중 비운의 죽음을 맞이한 알 시몬즈 중좌는 사랑하는 가족이 있는 곳으로 돌아가기 위해 마왕과 계약을 맺게 된다. 그러나 그가 부활한 몸은 마계(魔界)의 전사 '스폰'. 마왕에의 복수를 불사르는 그는 고독한 싸움에 몸을 던진다.



▲ 지옥에서 부활한 마계의 전사 스폰

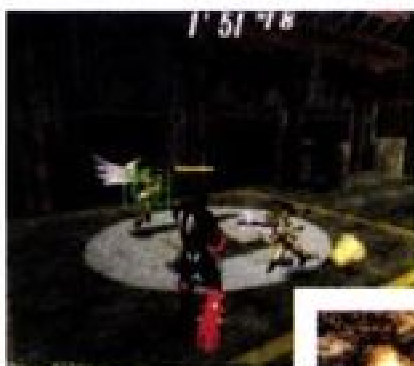


나오미면 뭐든지 된다



◀ 기둥을 방패삼아 총을 조작하는 스폰. 3D 시점의 연출이 돋보인다

「파워스톤」으로 그 실력을 인정받은 캡콤과 나오미의 명콤비가 다시 한번 손을 잡았다. 3D 액션 슈팅으로 발매되는 「스폰」의 상세한 시스템은 아직 알 수 없지만, 기본적으로 8방향 레버와 버튼 4개를 사용한다. 버튼의 자세한 사용법에 대한 정보는 없지만 기본적으로 공격과 점프 등에 사용된다고 한다. 그리고 사진을 통해 알 수 있듯이 화면의 시점으로 유추해 볼 때 전체적인 게임 구성은 대전격투식이 아니라 세가의 「스파이크 아웃」과 동일한 시스템이라고 생각할 수 있다.



▲ 그레이스, 티파니의 엔젤 콤비가 스폰을 노리는 장면. 그녀들은 스폰헌터이다



머신건을 발사하는 스폰. 아래쪽에 게이지가 표시되는 등 확실히 다른 화면 구성이다▶

전투방식은 최대 4명까지 통신 플레이가 가능하며, 모드는 각각의 플레이어가 적이 되어 싸우는 데스매치 모드와 2대 2로 싸우는 모드, 모두가 협력해서 CPU캐릭터를 쓰러뜨리는 모드 등 다양하게 준비되어 있다. 그밖에도 캐릭터에 따라 무기가 바뀌거나 사용무기를 선택할 수 있는 요소도 있다.



◀ 각 모드에서의 캐릭터 상호관계 등도 신경쓰자

데스 매치



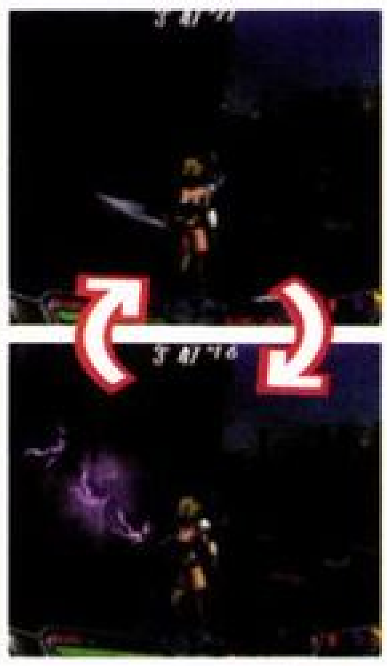
동일한 배틀 필드를 무대로 4명의 캐릭터가 배틀을 전개하는 모드.

팀 배틀



4명까지 참가할 수 있는 협력 플레이 모드. 자코를 쓰러뜨린 후에는 강력한 보스가 출현한다.

무기를 자유롭게 체인지하자



원작과 마찬가지로 각각의 캐릭터는 성질이 다른 몇 가지 무기를 장비하고 있고 메뉴화면에서 선택할 수 있다.

3D 공간에서 2D 캐릭터가 펼치는 박력 액션

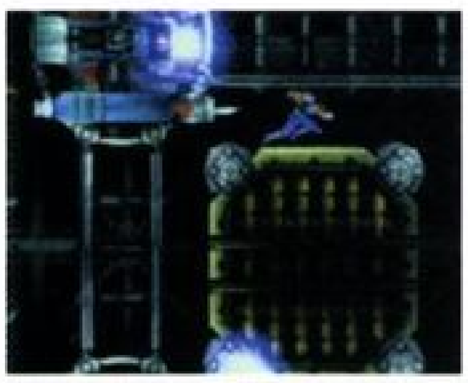
스트라이더 비룡 2



비룡은 재미있었다. 「1」은.
이번호 신작라인에서는 AM쇼에서
공개된 자료를 참고로 시스템 소개와 함께
새로운 화면 사진을 소개한다.
아참, 「스트라이더 비룡 2」(이하 '비룡2')도
재미있을 것 같다.

제작사	캡콤
장 르	액션
발매일	미정

근미래적인 무대에 '닌자'라는, 미래와 약간은 거리가 먼 언밸런스한 요소를 잘 조화시켜 독특한 세계관을 그리고 있는 「스트라이더 비룡」. 조작은 방향 레버와 베기, 점프의 버튼 2개로 심플하게 구성하고 있다.



◀ 3D로 그려진 배경이 새롭다. 3D 배경을 뒤로 2D 캐릭터가 움직이는, 2D와 3D를 융합시킨 독특한 분위기를 그리고 있다



그밖에도 전작과 동일하게 '라이프 & 남은 캐릭터 수'가 도입되었다. 또한 전작에 있었던 '옵션' 등은 아직 알 수 없지만 '부스트'라는 새로운 시스템도 채용되었다. 이 '부스트'를 발동시키면 일시적으로 비룡의 능력을 높혀 초강력한 공격을 할 수 있는데, 부스트가 발동되면 비룡의 체력 게이지 아래에 또 하나의 게이지가 생기고 그것이 없어질 때까지 부스트 상태가 지속된다.



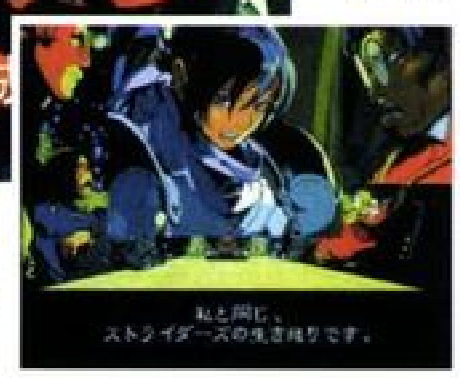


▲ 어둠에서 나타나 비룡을 습격하는 특수전투원. 살의만이 세계를 지배한다

전작에서 호평을 받았던 스테이지 사이의 데모신은 보다 파워 업하여 스토리부분을 더욱 알차게 해준다.



◀ 다수의 스테이지에서 플레이어가 선택해 공략해 가는 시스템으로 되어 있다



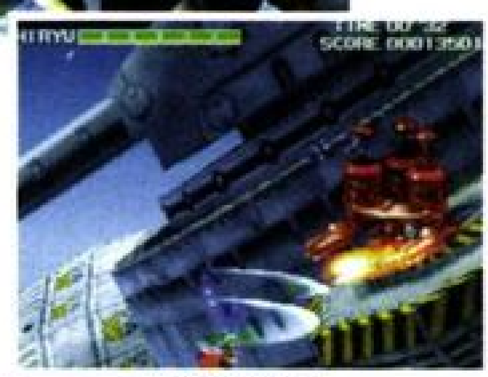
▶ 스테이지 사이에 들어 있는 데모신. 수수께끼 인물 '또 하나의 생존자'라는 대사가 의미하는 것은?

다가오는 거대한 적

이번 「비룡 2」에서는 전작과 마찬가지로 생물 형태를 한 기계병기가 등장하는 것 같다. 참고로 전작에서는 공룡과 고릴라의 모습을 한 기계병기가 등장했었다.



▲ 남극에서까지 비룡을 기다리고 있는 수수께끼의 거대 생명체



▶ 공중전함 발록의 갑판에서 사투를 펼치는 비룡. 적의 본거지인 만큼 엄청난 공격이 기다리고 있다



◀ 거대함 몬스터형 적 병기와 대전. 등에서 탄알을 날리며 공격해 온다



▶ 이것은 전작에서 등장했던 반중력장치. 전함 발록의 중핵이다

ARCADE

ARCADE

더 타이핑 오브 더 데드



일본판 한메 타자교실이 등장했다. 이름하여 세가의 「더 타이핑 오브 더 데드」. 아케이드 업계 최초의 키보드 입력 게임으로, 게임 룰은 굉장히 간단해 좀비의 등장과 동시에 표시되는 문자를 정확하게 입력하기만 하면 된다. 타이핑 미스나 제한시간내에 입력하지 못하면 좀비가 죽는 대신 플레이어의 라이프가 줄어든다. 당연하겠지만 스테이지가 진행될수록 문자가 증가하고 문자의 변환작업이 필요하다(이것을 난이도가 증가해 간다고 표현해야 하나?). 「더 하우스 오브 더 데드 2」의 전율로부터 10개월…이 지난 지금 다신 한번 손가락의 전율을 느낀다.



구급차

救急車
EMERGENCY CALL AMBULANCE

소방수에 이어 택시운전사에 이제는 119 구급대원까지 시키는 세가의 직업 게임 시리즈. 일단 코인을 넣으면 플레이어는 구급차를 운전하는 구급대원이 되어 다양한 사건과 사고현장에서 부상자를 일초라도 빨리 구급병원에 운반해야 한다. 전체적인 게임 구성에 대해 설명하면, 우선 사고 발생 현장의 모습이 보인다. 뒤를 이어 부상자를 구급차에 옮겨 싣고 플레이어는 구급차를 운전하기 시작한다. '헬스 포인트'(기존 게임에서 남아 있는 시간을 표시하는 것이 바로 이 수치. 운전을 난폭하게 하거나 다른 차와 충돌하거나 해서 구급차에 데미지를 입히면 환자의 상태가 급변하고 포인트도 점점 줄어들게 된다. 0이 되면 물론 게임 오버)가 다하기 전에 병원에 도착하면 스테이지 클리어.



▲ 차안의 모습을 리얼타임으로 표시하고 있다. 환자의 몸 상태 변화와 응급처리 모습이 나타나 긴박감은 더욱 상승된다

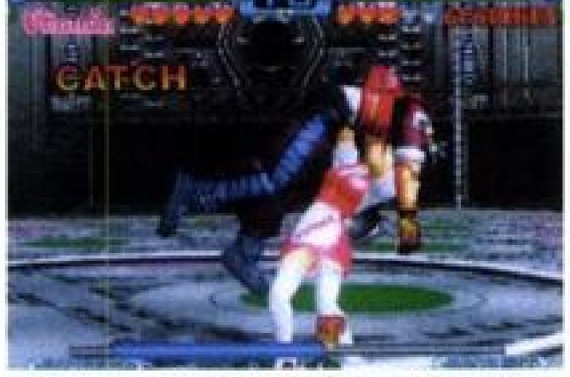
토이 파이터

아무래도 버파시리즈를 만든 세가가 변한 것 같다. '최강의 장난감을 정하자'라는 이상한 멘트를 달고 등장하는 3D격투 게임 「토이 파이터」. 종래의 격투게임에서는 볼 수 없었던 시스템이 이 게임만의 특징이라고 하는데…. 우선 기본적으로 8방향 레버와 버튼 3의 조작 시스템. 그 중 눈에 띄는 것이 D버튼으로, D버튼을 길게 누르면 상대의 공격을 반자동적으로 피할 수 있다.





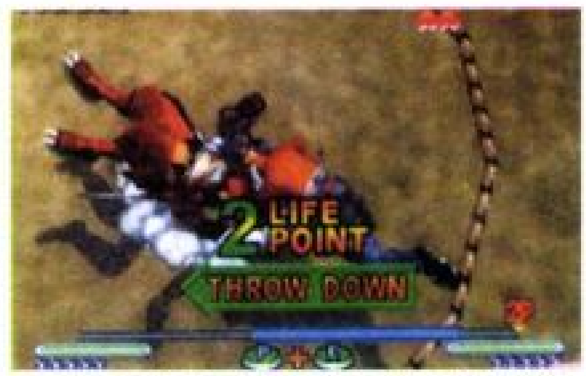
▲ 가드는 레버 뒤. 그밖에도 축이동으로 회피도 가능하다



▲ 펀치와 킥, 그리고 잡기를 비롯해 레버 조합으로 필살기가 있다



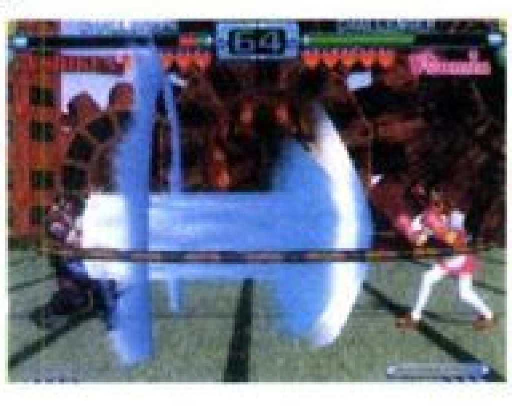
▲ 타격기로 상대를 다운시키면 1포인트



▲ 잡기로 상대를 다운시키면 2포인트. 잡기는 펀치와 킥 버튼 동시 입력

대전시 화면에 표시되는 테두리가 바로 '배틀서클'이다. 이 게임은 이 배틀서클 안에서 밖에 싸울 수 없고, 이 서클을 이용해 상대방과의 거리를 줄이거나 간접공격을 할 수 있다.

▶ 플레이어는 자유롭게 서클 위에 올라타거나 해서 그 위에서 강력한 기술을 할 수 있다

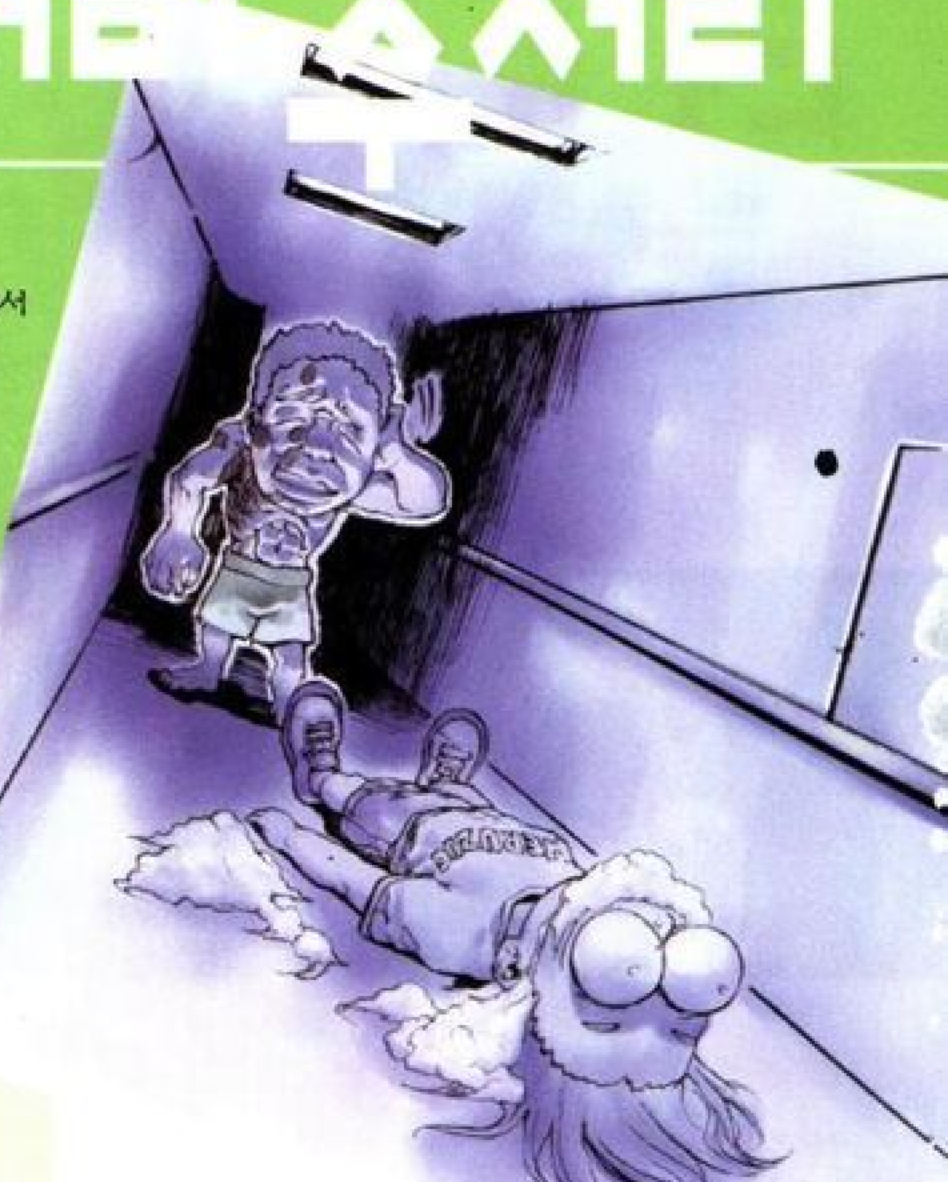


그밖에 「토이 파이터」는 체력게이지 뿐만 아니라 유도에서의 포인트제가 채용되어 있다. 라이프 포인트는 타격(1포인트), 잡기(2포인트), 스페셜기(3포인트)의 3가지로 설정되어 있으며, 5포인트를 선취하면 승리한다.

▶ 스페셜기로 상대를 다운시키면 한번에 3포인트를 뺐는다

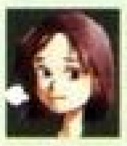


허우적의 주저리 주저리

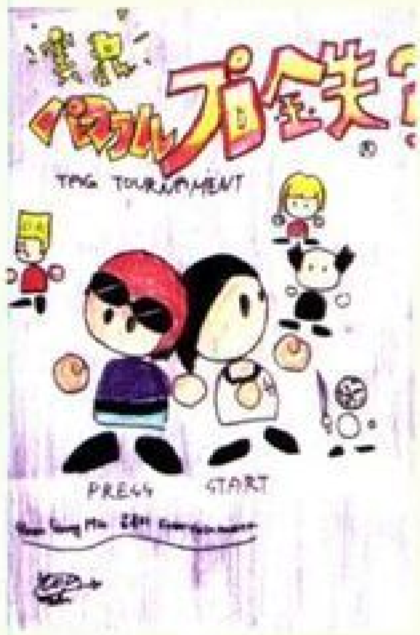


요즘은 영등포에 있는 한 병원을 다니고 있습니다. 누군가가 수술을 하셨거든요. 그래서 가끔은 병원에서 자야만 합니다. 때는 새벽 3시, 문득 화장실이 가고 싶어졌습니다. 부스스 일어나서 화장실로 어그적어그적. '끼야악'. 그 이후는 기억이 안 납니다. 그 병원은 화상환자가 유난히 많은 병원입니다. 그러니깐 화장실을 가려고 나선 화상중환자와 복도에서 마주친거더라구요. 근데 전 바이오의 좀비라고 생각한 나머지 놀라서 거품을 물고… 쩝쩝~. 어휴 그 아저씨한테 너무 죄송했습니다. 그래서 11월호 게임파워를 한권 드리기로 했습니다.

신선한 가을이 다가왔는데 옆구리는 안 시리시는지. 허우적누님도 가을타시나여? 성격으로 봐선 전혀 안 탈 것 같기도 하데…. 저희 학교에서 9월 9일날 야영을 갑니다. 가서 고기만 무지하게 구워 먹고 올 작정입니다. 그리고 9월말에 테마여행으로 변장한 수학여행을 갑니다. 참 잼있을 것 같아요. 누님은 수학여행이나 야영에 관한 무지하게 웃기는 에피소드는 없는지 참으로 궁금합니다. 한번 들려주시지 않으시렵니까? 생각할수록 가슴이 두근거리네요. 얼른 그날이 오기를. 같이 보낸 그림은 땡글이 야구랑 철권TT랑 합해 봤습니다. '권' 자를 어떻게 쓰는지 몰라서…. '철' 자도 이게 맞는지 모르겠네요. 멀리서 보면 조금 잘 그린 것처럼 보입니다. 이쁘게 봐주세요.



철 - '鐵'쇠 철, 부수 金, 총 21획, 쇠, 검다, 검은 빛, 단단하다, 견고하다.
권 - '拳'주먹 권, 부수 手, 총 10획, 주먹, 주먹을 쥐다, 힘.
따라서 철권 태그 토너먼트는 '鐵拳 TAG TOURNAMENT'라고 쓰죠. 아! 그리고 모든 사람들은 절 여자로 생각하지를 않습니다. 하느님 맙소사!! 저희 편집주간님의 존함은 '조'자 '신'자 되십니다. 혹자들은 그냥 '조주간님'이라고 부르기도 하죠. 물론 우리 주간님은 주간에만 일하시는 게 아니라는 점은 확실히 밝혀두고 가겠습니다. 조주간님께서 이번 ECTS라는 게임 쇼에 다녀오셨습니다. 자! 화면 전환



주간님: 야, 회의 다 끝났지. 그리고 이건…

이하 파워 취재 팀을 포함한 파워 미술 팀 일동 귀가 쫑긋해진다.

주간님: (미술 팀 여직원들에게는 예쁘게 포장을 한 집게핀을 주시며 이건 너네 주려고 사온거다. 그리고 이건(파워 취재팀 모두에게 똑같은 마스 코트를 건넨다. 거기에는 담배도 한갑 있다).

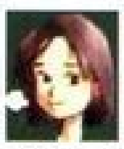
주간님: 야 허우진, 넌 마스 코트보다는 담배가 더 필요하냐?

어휴 정말정말, 주간님 저도 여자란 말입니다요. 그리고 전 담배 안 핀단 말입니다요. 울 어머니 절 낳으실제 각양각색으로 피어있는 넓은 꽃밭에서 예쁜 꽃을 한 다발 치마에다 가득 담았다고 합니다요. 영민아 누나도 여자다. 알았느냐!!
P.S. 여행에서 있었던 일은 게임파워 6월호 주저리 코너를 참고하세요.



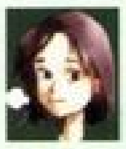
기성이의 내용을 제가 줄여봤는데 맞을는지 모르겠네요. 그럼 9월 6일이 개교기념일인 기성이는 친구들과 함께 게임파워 편집부를 방문하기로 결정했지요. 맞죠?(참고로 기성이는 안양에서 삽니다) 마포에서 2번을 타고 내렸지만 여기가 어딘가? 게임파워에 전화도 해보고 오락실 주인한테도 물어보기도 했지만 그래도 알 수가 없었죠. 으음. 그래서 친절한 아줌마의 도움으로 부동산에 가서 324-1의 위치를 찾고 나니 이런!!! 아까 버스에서 내렸던 바로 그 자리. 겨우겨우 고생 끝에 회사에 갔지만 기자들은 모두 휴가중. 밥도 굶고 찾았는데 1분도 안 돼서 회사에서 나옴. 그리고 질문. 필자는 어떻게 되나요? 그리고 필자들의 생활은 어떤가요? 그리고 찾아가도 되나요? 물론 마감 때는 안되겠죠?
우선 게임파워에 찾아오는 방법을 말해 드리죠. 2호선 신촌역에서 내린 다음 현대백화점 쪽으로 나오세요. 그래서 거기서 버스 7번이나 361번을 타세요. 정류장 상수동에서 내린 다음 바로 건널목을 건너면 1층에 '김정식 칼국수'라는 간판이 있는 법경빌딩이 보일 겁니다. 그 건물 4층에 바로 게임파워가 있습니다(아참, 과월호는 5층에서 팔아요). 그리고 기자들 휴가문젠데요. 일단 책이 나오면 기자들은 한 3~4일 정도 휴가에 들어가요. 그러니깐 보통 10일 이후에 가면 기자들을 다 만날 수가 있습니다. 그리고 필자라…. 일단 필자는 게임경력이 좀 있어야겠죠. 그리고 게임을 진행할 수 있을 정도의 일본어 실력이 돼야겠죠. 그리고 무시 못할 체력과 엄청난 인내력이 있어야 합니다. 마감이 생명인지라 일단 게임을 맡으면 최단기간에 게임 클리어는 물론이거니와 원고와 사진 촬영까지 어떤 경우에는 단 2일 만에도 해야 됩니다. 그러니깐 철야는 필수!! 그리고 찾아와도 됩니다. 물론 마감 때는 안돼는 게 아니라 마감 때에 오면 기자들의 얼굴 대신 책상에 앉아 죽어라 기사쓰고 있는 기자들의 뒤통수만 쳐다보다 가야 됩니다. 으음. 허우적의 뒤통수가 궁금하거나 아니면 가지의 질끈 동여맨 뒤통수를 보고 싶다면 오십시오. 와도 쳐다 봐주지도 않는 썰렁함에 1분씩이나 견딜 수 있을는지는 저도 잘 모르겠습니다. 참고로 전 앞모습이 뒤통수보다 훨씬 더 끝내줍니다. 울 엄마 말로는 캡이랍니다!!!

허우적 누나는 우리나라를 너무 사랑하시는 것 같아요. 저도 그런 누나를 본받아 글을 쓰는 거예요.
아참 누나 겜파워 10월호를 보니깐 강원도 산골 스키장을 갔다고 했는데 설마 그곳이 강원도 진부령에 있는 알프스 스키장입니까? 맞으면 기분이 좋아지는데. 누나같은 유명한(?) 분이 강원도를 찾아주시니 하하~.
누나 만약에 강원도에 또 오시게 되면 인제를 찾아주세요. 그리고 누나 나랑 한번 아케이드 겜을 즐겨봐요. 허우적 누나는 구구리 누나랑 라이벌이죠. 그렇죠. 아무튼 누나와 같이 대한민국 만세를 외치고 싶네요.



알프스 스키장은 겨울에 갔고 이번에 간 곳은 현대성우리조트였습니다. 기분이 나빠졌겠네요. 그럼 박카스를 한 병 마시세요. 전 기분이 나빠지면 박카스 3병을 마십니다. 그리고 몇 번을 말했는데 전 구구리랑 라이벌 아니란 말입니다요. 라이벌 따위는 키우지 않는다고 말했는데…. 올 겨울 역시 알프스 갈 겁니다. 그때 연락할테니 아케이드 겜도 해보고 스키도 거하니 한번 타죠. 신영이가 밥사요! 손님 접대는 기본!!
P.S. 으음. 허우적의 주저리 주저리 코너를 담당하고 있는 허우적입니다. 그동안 제 코너로 재미있는 얘기를 비롯해, 구구리 누나를 구박하면 가만히 안 놔두겠다라는 하나도 안 무서운 협박편지를 포함해 많은 편지를 보내주신 독자 여러분께 '꾸벅' 인사드립니다. 저는 11월호를 마지막으로…….
쩝쩝~.
여하튼 전 잘 먹고 잘 살 겁니다. 그러니깐 겜파워 독자 여러분들도 잘 먹고 잘 사십시오.
원래 인사말은 짧게 하는 거랍니다. 그럼 이만.

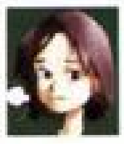
안녕하세요. 조선펑크인 김강수입니다. 추풍낙엽이 떨어지는 가을입니다. 학교에서는 곧 운동회를 한다고 난리입니다. 나는 중2. 근데 중2한테 최고의 테크니션 기술을 보여 줄 수 있는 에·어·로·빅을 시킨다 하더군요. 훗. 운동장에서 춤을 추다니 슬픔입니다. 나에게 에어로빅을 시키다니…. 그런데 더 웃긴 건 율동에 쓸 음악이었습니다. 훗훗훗. 제가 제일 싫어하는 H모 댄스그룹의 것을 쓰려하더군요. 안돼에에에~. 그래서 저는 최고의 댄스곡 DDR의 버터플라이를 녹음해 선생님께 들려 드렸습니다. "이거 어떻습니까? 죽이죠" 선생님왈 "영어는 안돼. 이놈아" 훗 역시 우민에게는 제가 원하는 건 맞지 않군요. 아! 마지막으로 제가 좌우명을 만들었습니다. 좌우명은 R××× A×××××× T×× T××××××. 해석해 보십쇼. 엽기적입니다.



일단 이 말부터 하겠습니다. 강수의 편지는 늘상 잘 받고 잘 읽고 있습니다. 그리고 항상 많이 생각을 합니다. 어떻게 내가 말을 해야 할까하고…. 물론 독자이기 때문에, 또는 나랑 모르는 사람이기 때문에 듣기에 좋기만 하고 무책임한 말만 해서는 안 된다고 생각합니다. 저 역시 그때 그 시절을 거쳤던 사람이고, 그때 그 시절의 고민도 했던 사람인 반면, 지금 전 강수보다 무려 10살 이상이나 많은 인생을 좀더 많이 산 선배이자 강수가 말하는 재미없는 어른이기도 합니다. 자! 그럼 다시 본 내용으로 돌아가서, 일단 제가 강수한테 권하고 싶은 건 다양한 사람들과 접하는 동시에 다양한 것들을 경험해 보십시오. 그리고 폭넓게 받아들이세요. '으음. 이건 내가 싫어하니깐 쳐다보기도 싫어' 라는 편협한 사고방식은 자신을 우물안 개구리로만 만들뿐입니다. 우물안 개구리는 절대로 다른 사람을 욕하거나 우민이라고 할 자격이 없습니다. 그 사람이 생각하고 접하고 있는 것을 알지도 못하면서 그 사람의 생각이나 행동에 대해서 욕할 자격이???. 전 없다고 생각합니다. 그건 거꾸로 강수의 생각과 강수의 행동을 모르는 사람이 단지 자신의 그것과 다르기 때문에 강수를 무조건적으로 배척하고 욕하는 것과 같다고 할 수 있겠죠. 싫어하는 H모 그룹의 노래도 듣고 최고의 댄스곡인 DDR의 곡도 들으세요. 그리고 스테핑 스테이지의 곡도 들으세요(이건 좀 심했나??). 그리고 중학생들이 하는 에어로빅이라~. 으음. 에어로빅의 강점은 최고의 테크니션보다는 최고의 복장이 아닐까요? 멋진 몸매를 불룩불룩!!!(하하 ^^;;;;).

P.S. 좌우명은 검열상 짤랐습니다. 뭐 그리고 그 정도가 엽기적이라~고는 할 수 없겠죠. 뭐 전 늘상 했던 건데요. 그리고 친구들끼리 선생님을 말할 땐 '선생' 내지는 '××' 또는 기타 등등 여러 가지 표현이 있겠지만 대외용은 '선생님' 입니다. 강수군

7월호에 'ㅣ ㅂㅠㅇㅅㅣㄴㅅㅜㅔㅇㅣ야. 너 내×지' 라는 소릴 들었던 유성일입니다. 저는 내×란 소릴 듣지 않기 위해 다시 도전해 보았습니다(윤×과의 반쪽을 마저 채우기 위해…). 8월초에 윤×의 전화번호를 알아내어 전화를 했습니다. 전화내용은 8월 19일 ××초등학교에서 반창회를 하니 12시에 만나자고 했습니다. 윤×가 나갈 수 있을 것 같다고 했습니다. 당연히 반창회를 한다는 것은 거짓말이었고 다른 아이들에게는 한 명도 연락하지 않았습니다. 그러니깐 8월 19일 ××초등학교에서 12시에 저와 윤× 둘만 만나는 것으로 된 거죠. 윤×은 그날 초등학교 6학년때 같은 반 아이들이 모두 나온다고 생각을 했었죠. 드디어 저의 인생에 큰 획을 그을 그런 날이 왔습니다. 그 시간에 그 장소로 갔습니다. 30분이 지나도 오질 않더군요. 여자니까 준비 좀 하느라 늦는구나 하며 저 자신을 위로하며 1시간을 더 기다렸습니다. 기다리는데 지쳐 윤×에게 전화를 해보았습니다. 정말 미안하다며 오늘은 시간이 없어 못 나오겠다더군요. 처음엔 윤×을 원망도 했습니다. 그러나 그녀를 속여가며 만나려했던 내 자신이 더 원망스럽더군요. 전 정말 운이 따라주질 않는 놈인 것 같습니다. 하지만 전 포기하지 않을 것입니다. 꼭 그녀에게 대답을 듣고 포길하던지 잘되던지 할 것입니다. 차이더라도…. 그럼 다음엔 좋은 소식으로 편지 보내겠습니다.



드디어 했군요. 근데 마음은 충분히 이해가 가지만 방법은 그다지 칭찬하고 싶지는 않군요.

- 2년전 어느 비오는 여름 저녁의 청담동 까페 - (이해를 돕기 위해 괄호 속은 여자의 속마음입니다.)

여자: 으음. 넌 말이지. 아니 난 말이지. 넌무지 눈치가 없는 것 같애(너 바보냐. 그렇게 내가 무지하게 찍었는데…)

남자: 무슨소리야?

여자: 이것봐(어휴 어쩌다가 내가 이런덜떨어진 놈한테 콩까풀이씌워서…. 이걸그냥…. 어휴근데왜이리 좋으냔 말이야)

남자: ??

여자: 그러니깐난 말이지. 너한테 있어서 가장소중한 사람이 되고싶다는 말이야(어휴 왜 저때에 BABY를이 있는 거야. 개털날리게시리. 복날도 다가오는데콱 잡아먹어버려)

남자: ^^;;

여자: (웃지마 자식아. 남은똥줄에 식은땀이 흐르는데. 어휴 차이면 ×씨 가문에 개망신인데)

남자: ^^

여자: (웃지말라니깐. 아 너이빨에 꼬추까루끼었다. 나는? 이런? 이빨사이에 끼칠끼칠한건 뭐지? 으윽 내 이빨에도 혹시꼬추까루가???)

- 개인적인 프라이버시 문제로 여기까지만 소개하겠습니다 -

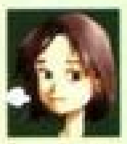
우선 결론부터 말하자면 둘은 잘 먹고 잘 살았다 라는 겁니다. 성일이한테 해 줄 수 있는 말은 돌려 말하지 말고 그냥 한번 부딪쳐 보십시오. 그리고 윤×가 'NO' 라고 대답한다면 그 이후엔 성일이 선택이겠죠. 오매불망, 너 없으면 난 저 푸른 바닷물에 풍덩 빠져 죽을 거야 내지는 상사병에 걸려 시름시름 앓다가 다시 멋진 친구를 만나는 겁니다. 운이 따르지 않는 놈이라기 보다는 용기가 없는 놈이 훨씬 더 적절한 표현이겠죠. 용기있는 자만이 사랑을, 미인을 쟁취할 수 있는 거라고 합디다.

P.S. 위 이야기 속의 주인공은? 정답을 아시는 분은 애독자 엽서 한쪽 귀퉁이 아무데나 적어서 보내주세요. 당첨된 분중 2분을 추첨해서 '어휴, 꼬추까루로 엮긴 내 사랑아', '난 왜이리 남자를 잘 꼬시지' 라는 주인공의 자서전적 수필집을 보내드립니다. 마감은 10월 15일입니다.

허우적 누나! 구리구리한 날씨에 몸은 어떠신지요. 저번 달에 첫글을 보낸 창열이입니다. 요즘 KOF99 땜에 미치고 있습니다. 거의 좀비상태. 이런. 그 자식!! 그 자식 땜에 제가…. 이야기는 5일전으로 친구들과 99를 붙으려고 오락실로 GO했습니다. 근데 한 녀석이 떡! 버티고 있었습니다. 7연승! 이란 글자가 눈에 팍!! 음…. 제 친구들이 도전했죠. 그러나…. 그리고 제 차례. 만만한 녀석이 아니더라구요. 그래서 깨졌죠. 흑흑. 한 500냥 정도 깨지니 왠지 오기가 생기더군요. 그래서 하루하루 그 녀석을 KO 시키기 위해 기술을 연마하고 있습니다. 그 녀석 생각만 하면 증말 뚜껑이 열린답니다. 보란 듯이 꼬~옥 KO 시켜서 그 녀석두 뚜껑 열리게 만들어 줄 겁니다. 그럼 그만 뚜껑 닫구 공략본이라두 볼랍니다.



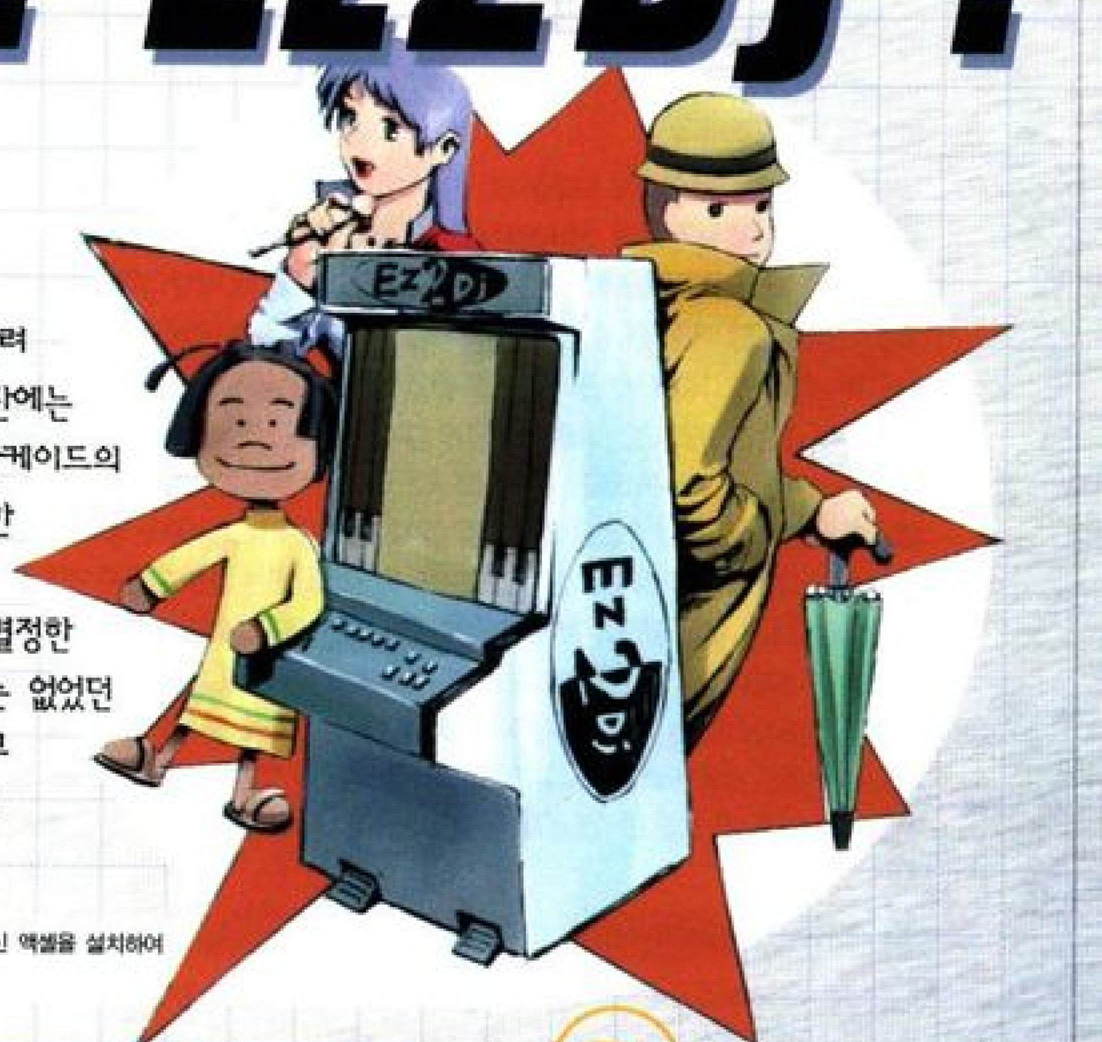
저번의 사연 엄청난 충격이었습니다. 정말 구구리누나도 대단하시군요. 하지만 누나 제가 알고서 그런 글을 쓴 것이 아니니 이해 좀 해주시면 안될까요? 그러나 저번의 답변으로 궁금증이 많이 해소되었습니다. 아~ 아직도 물어볼 것이 몇 개 남았는데 그냥 가만히 중간이나 갈렵니다. 하지만 그 분이 사기 즉 나에게 거짓말을 했다면 난 바보가 된 것이 아닌가 하고 생각이 가더군요. 음 아무튼 이야기를 빨리 수습하고 다음 이야기로 넘어 갈렵니다. 지금 저희반 게임을 좋아하는 아이들은 TTT에 미쳐있답니다. 다 저 때문이죠. 학교에 파워에서 준 9월호 공략부록을 가지고 갔었는데 너도나도 본다고 하더니 이 ××놈의 자식들이 저의 소중한 책을 꾸겨놓고 찢어지고 책이 걸레가 되었습니다. 그만큼 많은 손을 거쳐갔죠. 책상 뒤에서 툭툭 소리가 나서 뒤를 돌아보니 기술을 외우고 있더군요. 수업시간에. 근데 KOF99는 인기가 없어 보입니다. - 이하 생략 -



우선 창열이와 친구들. 게임파워 9월호와 10월호 공략본 좀 보세요. 좀 좀. 글을 쓴 필자들은 KOF 대회에서 우승을 해서 거금 200만원을 거머쥔 사람들이란 말입니다. 창열이와 친구들 열심히 공략본 좀 봐주세요. 제가 뚜껑이 열리려고 합니다. 그리고 정수는…, 물어볼 게 남았다구요? 뭐 그럼 물어봐야지!! 게임×××의 사람이 사기 즉 거짓말을 했다기 보다는 잘 몰라서 했다고 뭐 마음 넓은 정수가 넘어가 주죠. 정수의 책을 꾸겨놓고 찢어서 걸레를 만든 장본인인 정수 친구들, 그리고 창열이 친구들. 하고 싶은 말이 있습니다. 게임파워 과월호 문의는 (02)3142-6841입니다. 그리고 겜 문의는 겜클리닉이나 700-9077로 하세요. 아참 휴일은 꼬박꼬박 맞춰 쉽니다.

다 떴냐? 뭐, 아직이라고?

떴다! Ez2Dj!



작년 음악게임의 붐이 여기저기서 일어날 때였다. 간만에 오락실에 들어가자 큼지막한 몸뚱아리를 가진 기체가 눈에 띄었다. 「Ez2Dj」라. 오, 멋진 연출, 음악도 좋군. 페달도 달려 있잖아. 어디서 만든 거지? 라는 생각을 하며 제작사를 확인해보았다. 타이틀 화면의 하단에는 의외로 친숙한 회사가 표시되어 있었다. '어뮤즈월드'…. 어뮤즈월드라면 국내 개발사. 아케이드의 대부분을 차지하는 일본게임 중 하나이리라 생각한 본 기자는 놀랐다. 그리고 Ez2Dj를 한 번 플레이해 보기 위해 동전을 올리려다 삼층석탑 마냥 쌓인 다른 사람들의 동전들을 보며 손에 쥔 동전을 조용히 주머니에 속에 집어넣을 수밖에 없었다. 어뮤즈월드 취재를 결정한 이유는 그 후, 몇 달간 Ez2Dj에 대해 소개해 달라는 독자들의 요청을 그냥 두고만 볼 수는 없었던 것이었다. 「DDR」과 「비트매니아」가 판치고 다니는 오락실에서 듬직하게 자리를 차지하고 있는 국산 음악게임 Ez2Dj. 후속작에 대한 궁금증을 풀어보기 위해 어뮤즈월드의 이상철 소장을 만나보았다. 그리고 덤으로 Ez2Dj에 대한 전반적인 사항에 대해서도 알아본다.

●제품설명 : 초보를 위한 심플 버전, 턴테이블을 없애고 페달대신 액셀을 설치하여 노트의 속도를 조절한다. …라는 제품이 나오면 어떨까?

어뮤즈월드?

Ez2Dj의 개발은 어뮤즈월드라는 친숙한 국내 게임개발사에서 이루어졌다. 이전 「로직 프로 어드벤처」, 「GO! GO! 노래 STOP!」등 여러 아케이드게임을 개발했고 일본 세가의 「보물을 찾아라(원제 이치단트 R)」, 「한국 프로야구(원제 다이너마이트 베이스볼)」 등을 한글로 컨버전 했다. 이 중 '네모네모 로직' 형식인 로직프로는 일본으로 수출하여 수입게임으로는 (일본 입장에서) 유래 없는 엄청난 인기를 모았다. 다음달 초에는 「보물을 찾아라」의 후속작에 해당하는「산전수전」을 발매할 예정이라고 한다.

Ez2Dj의 후속작. 나오긴 나오나?

■ 후속작의 타이틀은 「Ez2Dj 스페셜 에디션」

취재협조를 해준 어뮤즈월드 측의 관계자는 바로 이상철 소장. 소장은 기자의 질문에 후속작에 대한 모든 사항이 미확정이라며 노코멘트로 일관된 모습을 보였다. 그렇다고 그냥 물러설 수는 없는 일이다. 계속해서 질문공세를 펼치자 후속작의 타이틀은 「Ez2Dj 2nd트랙」이 아닌 「Ez2Dj 스페셜 에디션」으로 밝혀졌다. 간단히 말해 이것은 2nd 보다는 버전업 판에 가깝다는 것이다. 어째서라는 질문에 "물론 여러 신곡이 추가되며 색다른 요소도 있고 전작의 인기 곡들은 어레인지 작업을 해서 수록할 것이다. 하지만 2nd라는 타이틀을 그렇게 쉽게 붙이는 게 아니다. 전작과 확실히 다른 게임을 만들면 그때 2nd라는 이름을 붙일 생각이다"라고 말해 Ez2Dj에 대한 신념을 밝혔다. 한편 「Ez2Dj 스페셜 에디션」은 연내출시를 목표로 하고 있으며 현재 80%정도의 진척도를 보이고 있다는 답변도 얻어 낼 수 있었다. 코나미의 자레코 소송건에 대한 것과 함께 코나미에서 문제를 일으키지는 않았는지에 대한 질문에 음악게임의 저작권과 특허에 관한 것은 시장을 독식하려는 코나미의 횡포라며 순응할 수 없다고 단호하게 말했다.

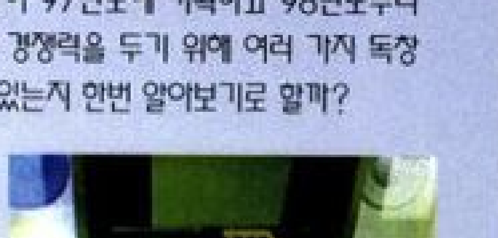


어뮤즈월드의 이상철 소장

Chek! Chek! 1

DJ 음악 시뮬레이션인 Ez2Dj은 가정용 음악게임에서 힌트를 얻어 97년도에 기획하고 98년도부터 개발한 게임. 본 게임을 보면 먼저 출시된 비트매니아와 차별성과 경쟁력을 두기 위해 여러 가지 독창적인 특징이 많이 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 일단 어떤 특징이 있는지 한번 알아보기로 할까?

힘차게 밟아라



누르고 돌리는 쾌감에다 밟아대는 쾌감까지. 페달은 드럼 파트에 대응되어 있어 밟을 때 큰 효과음과 함께 짜릿한 기분을 만끽할 수 있다. 쉽게 'COOL' 판정이 나와서 게임 초보자들도 만만하게 잘 밟지만 'STAY'에서 페달지옥은 그리 만만한 게 아니다(초보자의 경우라고 말했었지?).

손떼면 죽음이다

하나의 얇은 막대처럼 되어있는 노트(note). 이것이 떨어지는 타이밍에 맞춰 건반을 누르는 게 이 게임의 주가 된다(전부라고 하진 않았으니 괜히 따지지 말자). 그러나 그런 얇은 노트가 길~쭉하게 변형되어 나오는 곡들이 있다. 마치 무슨 맛살처럼 생긴 이것을 롱 노트(Long note)라고 부른다. 롱 노트를 입력하는 법은 그 노트가 다 지나갈 때까지 계속해서 누르는 것. 롱 노트의 공포는 초보자의 경우에 Catch the flow부터, 중급자는 Quake in KYOTO에서 느낄 수 있다.

자신의 취향대로 만들어 가는 음악…

…이라는 것이 'EFEECT'의 취지였으나 단순히 음악의 볼륨을 높이기 위한 것으로 이용되는 경우가 대부분. 사실 이 EFEECT버튼의 설명은 본체와 게임화면 상단에 나와있음에도 불구하고 의미조차 모르고 남들이 하니까 따라하는 사람도 부지기수이다. 원래 각 버튼의 뜻은 다음과 같다.

- EFEECT1 : BASS-저음 강조
- EFEECT2 : TREBLE-고음 강조
- EFEECT3 : B. G. Volume-배경음 강조
- EFEECT4 : PLAY Voume Boost-악기음 강조



소…손, 바…발이 움직이지 않아

이 소리는 초보자들이 클럽믹스를 처음 했을 때 저절로 터져 나오는 소리이다. 클럽믹스는 Ez2Dj의 극에 달한 자들이 플레이하는 모드로서 1인 플레이만 가능하며 턴테이블과 발판, 그리고 10개의 건반 모두를 사용하며 게임내의 모든 음악을 선택할 수 있다(스테이지에 따라 약간의 제약은 있다). 예전에는 클럽믹스로 플레이하면 갤러리들이 우루루루루 모일 때도 있었지만 지금은 클럽믹스로 하는 유저들이 상당히 많아 구경거리도 되지 못한다(초보들이여 그렇다고 기죽지 말고 계속 정진하라). 하지만 'Ztar warZ' 등 높은 난이도의 곡을 연주하면 갤러리가 꽤 모이니까 실망하지 말 것. 어차피 자신만 재미있게 플레이하면 그만이니.



■ 우려먹기는 없다! 분위기 일신!

일단 다섯 개의 건반, 턴테이블, 페달로 이루어진 게임 시스템에는 변화가 없을 것이라고 한다. 뮤지션은 일부 멤버가 교체되기는 했지만 그리 큰 변동은 없을 것이라고, 곡의 수와 내용, 신 장르에 관한 질문에는 아직 밝힐 단계는 아니라며 조심스런 반응을 보였다. 하지만 전작에서 호평 받았던 '배속 모드', '카 모드', 'I Love Sun 모드' 등 숨겨진 모드 역시 존재하며 현재 '랜덤 모드'를 고려하고 있다고 한다. 곡 선택화면, 플레이 시 화면구성, 클럽믹스에서 다음 곡 선택방식 등 여러 면이 일신된다고 한다. '스테이'와 '엔비마스크'의 어레인지 버전은 반드시 나와야 할텐데…. 또 난이도는 전작보다 높아진다고 한다. 전작 '클럽 즈타'의 난이도를 뛰어넘는 곡이 나올지 궁금. 「비트매니아 4th MIX」처럼 괜히 손댔다가 긁어 부스럼 만드는 일만은 없었으면 한다. 어뮤즈월드의 실력이라면 그런 일은 절대로 없겠지? 마지막으로 국내 가수나 가요, 한국어 보컬 곡에 관한 질문에는 "이모 가수의 유명한 곡이 삽입된다"라고만 밝혀 궁금증이 증가. 또, 곧 공개될 B모 그룹의 뮤직비디오 배경에 Ez2Dj화면이 장시간 등장한다는 말도 덧붙였다. 어쨌든 내달 중에 「Ez2Dj 스페셜 에디션 버전」에 대한 정식 발표가 있을 예정이라고 하니 기대하고 기대하고 또 기대하자!

■ 어뮤즈월드를 나서며

이제 누군가가 본인에게 후속작이 나오냐고 묻는다면 자신있게 OK라고 대답할 수 있다. 그러나 '어떤 모습으로 어떻게 바뀌어 나온다!'라는 자세한 점을 말해줄 수 없다는 것이 아쉬움으로 남는다. 일단 결론을 내려본다면…

●타이틀은 「Ez2Dj 스페셜 에디션」	●전작 수록곡의 어레인지
●금년 발매예정	●매니아를 만족시킬 만한 높은 난이도
●현재 개발도는 80%	●숨겨진 모드 등 여러 면에서 일신
●여러 신곡이 추가 (한국어 보컬도 존재)	

…정도이다. 하지만 목마르게 Ez2Dj의 후속작을 기다리는 유저에게는 마치 청량제와 같은 소식이 될 것이라 생각한다. 본인 역시 Ez2Dj를 좋아하는 유저 중 한 명으로서 기대되는 일이 아닐 수 없다. 그러니 하루라도 빨리 후속작이 출시되어 유저들의 사랑을 듬뿍 받기를 바란다.

Chek! Chek! 2

Ez2Dj를 더욱 재미있게

스트리트 믹스에서는 보통 방법으로 플레이하면 나타나지 않는 숨겨진 곡이 있다. 숨겨진 곡을 찾아서 GO! 단 일정 포인트 이상의 고득점을 얻어야 출현한다

1 스테이지 You love the life you live(Reggae)를 클리어 시 Confete(Samba)가 등장하고 Get The Beat(Hiphop)를 클리어 시 Mystic Dream 9903(Break beats)을 선택할 수 있다.

2 스테이지 Confete 클리어 시 Funny Funky(Funky Jazz)가 등장하며 I've fallen(House)을 클리어하면 Do you remember?(Rave Dance)를 선택할 수 있다.

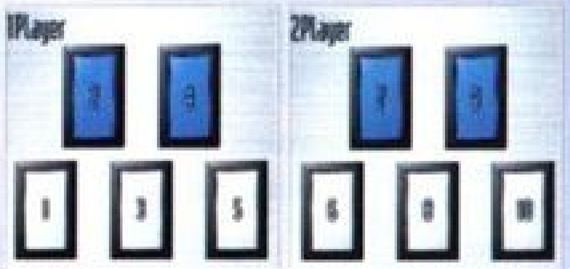
3 스테이지 Stay(House Pop)를 클리어 시 Minus 1(Techno Trance)이 등장하며 Envy Mask(Rock)를 클리어하면 Quake in KYOTO(Drum'n bass)가 등장한다.


▲ 그냥은 안나오지

더더욱 재미있게

동전을 넣은 후 커맨드 입력에 의해 숨겨진 모드를 사용할 수 있다. 이 모드를 2배속 모드+카 모드+히든 모드 같은 식으로 조합해서 사용할 수도 있다.

여기에 대응해서 커맨드를 입력하라 ▶



2배속 모드	111, 333, 5555555, 스타트 버튼
3배속 모드	111, 333, 5555555 입력 후에 2를 누른 채로 스타트 버튼
4배속 모드	111, 333, 5555555 입력 후에 4를 누른 채로 스타트 버튼
히든 모드	666, 888, 10 10 10 10 10 10 10, 스타트 버튼
배틀 모드	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 모두 누른 채로 스타트 버튼
카 모드	111, 333, 5555555 입력 후에 7, 9를 누른 채로 스타트 버튼
I love sun 모드	222222, 444444 다음 6, 8, 10을 누른 채로 스타트 버튼

Ez2Dj에 대한 말들

■한국인의 입(귀?)맛에 맞는 음악들

한국작업 곡	일본작업 곡
1. Hiphop - Get The Beat	1. Dance Pop - Look Out
2. R&B - I do love you	2. Kool Funk - Freedom
3. Hiphop - South west Cadilac	3. Reggae - You love the life you live
4. Funky Jazz - Funny Funky	4. Rap - Dirty D
5. Break beats - Mystic Dream 9903	5. TripHop - Let it go
6. Acid Jazz - Catch the flow	6. House - I've fallen
7. House Pop - Stay	7. Samba - Confete
8. Rock - Envy Mask	8. Rave Dance - Do you remember?
9. Racing House - The Rhythm	9. Dance Rock - Baby dance
10. Techno Trance - Minus 1	10. Drum'n bass - Quake in KYOTO
11. Space Techno - Ztar warZ	

「Ez2Dj 1st 트랙」의 제작비는 약 10억 정도가 투자되었다고 하는데 음악작업 때문에 쓰인 돈이 절반 가량을 차지한다고 한다. 전체 곡 중에 반은 한국에서 작업을 했는데 대부분은 Ez2Dj 사운드 팀에서 담당했다. 그리고 나머지 반을 일본에서 작업이 이루어졌으며 외국의 뮤지션이 한국에 와서 음악작업을 하기도 했다. 하지만 게임에서 등장하는 곡이 전부가 아니고 개발 중 10곡 정도가 제외되었다고, 이를 보면 음악의 퀄리티에 들인 공이 얼마나 컸는지 알 수 있을 것이다. 개발팀의 전직원이 음감을 향상시키기 위해 락카페와 음악 공연장을 찾아다니기도 했다는 후문도 들려주었다(왠지 재미있었을 것 같다).



■해외에서의 반응

현재 수출되어 있는 곳은 홍콩 등의 동남아 방면이 대부분이며 비트매니아를 압도할 정도로 좋은 반응을 얻고 있다. 그리고 앞으로 미국, 유럽 등지로도 수출하는 것도 고려중이라고 한다. 특히 홍콩에서 큰 반응을 얻어 홍콩 주최로 대회가 개최되기도 했다. 단, 일본의 경우에는 코나미의 횡포로 진출에 난항을 겪고 있다고 한다. 코나미에서 각 게임센터로 기판을 유통하는 대리점에 Ez2Dj를 설치할 경우 자사의 게임을 공급하지 않겠다고 으름장을 놓기도 했다는 후문이다. 따라서 일부 지방 소도시에 소수의 기판이 들어가 있는 상태이기는 하나 좋은 반응을 얻고 있으면서도 홍보가 안되고 있는 상황이라고 한다.

■홍콩 Ez2Dj 최강자 한국 결전

8월 26일~10월 3일까지 진행하기로 했던 이 대회는 홍콩지역 남성우승자와 여성우승자 'JEY'가 국내의 20개 도시를 순회하여 각 도시의 현지 유저 100명에게 도전한다. 그 후 목적지인 서울에서 국내 Ez2Dj 최고수와 '세계 신기록 2000분(약 33시간) 연속 PLAY'에 도전하는 이벤트이다. 원래 9월 6일 광주행사를 마치고 진행요원 4명이 일시 출국하여 9일 귀국, 10일 행사부터 진행할 예정이었으나 주최측인 홍콩 'STING TV'사의 사정에 의해 연기되었다고 한다.



■오리지널 사운드 트랙 발매

이번 O. S. T는 게임개발과 함께 기획이 되어 있었다. O. S. T는 현재 Ez2Dj가 가동중인 오락실이나 캐릭터점, PC게임 유통사, 어뮤즈월드에서 직접 구할 수 있다. 게임인줄 알고 샀다가 왜 음악밖에 없느냐는 항의도 많이 들어온다는데 이건 PC용 게임이 아니니 주의요망. 그리고 수록곡들은 게임용으로 리믹스된 것이 아닌 원곡이어서 오락실에서와는 다른 느낌으로 즐길 수 있다.

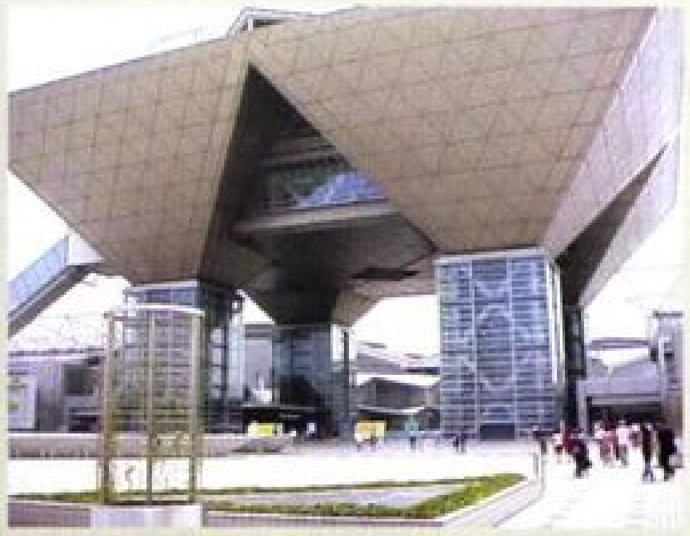
동경 AM쇼

제 37회 어뮤즈먼트 머신쇼

놀이문화로부터 생겨나는 풍부한 마음

글 : 안수현(일본 거주, 본지 통신원)

제 37회 어뮤즈먼트 머신쇼가 일본 빅사이트에서 지난 9월 9일부터 4일간 개최되었다. 동경 게임쇼와는 달리 주목도는 높지 않지만 30년의 긴 역사를 자랑하며, 게임센터 및 유원지만을 위한 전문 이벤트로 그 입지를 확실히 하고 있다.



◀ 동경 빅사이트 전경. 사진만으로는 느낌이 잘 전달되지 않지만 올려보기에는 목이 아플 정도로 거대한 건물이다. 입구에 높이 약 10미터의 거대한 톱(조형물)이 유명한 볼 거리

AM쇼는 문자그대로 가정용이 아닌 유원지나 게임센터를 위한 전문 이벤트이기 때문에 역시 일반인의 인지도 및 주목도가 낮은 것은 사실이다. 그러나 메달게임 및 포토 프린트류, 각종 놀이 시설, 게임센터용 아케이드 게임 등의 대량 출전으로 다른 게임쇼와는 또 다른 재미를 제공하였다. 자, 이제부터 여러분도 필자와 함께 AM쇼를 참관하는 기분으로 각 부스를 둘러보도록 하자.



◀ 전회의 입장객은 약 5만여명. 이 정도면 쾌적한 관람이 가능하다(사진은 빅사이트 내부의 회장 입구)

토막상식 메달게임

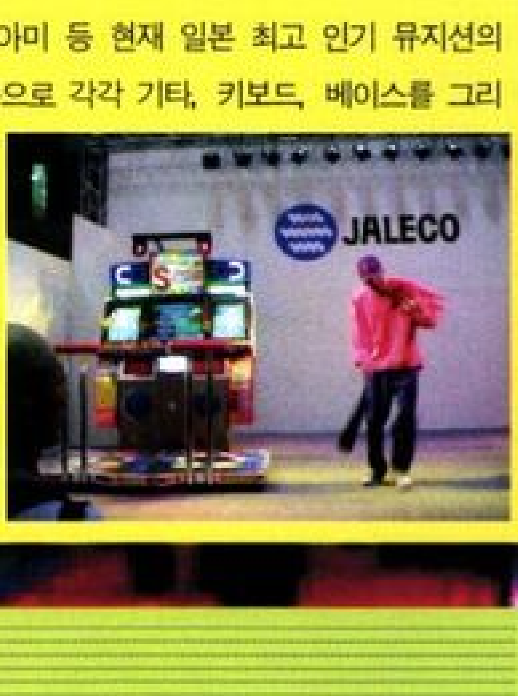
일본에서는 현금을 대상으로 하는 도박성게임은 일체 금지되어 있다. 반면에, 일본의 게임센터에는 포커, 마작에서부터 경마까지 각종 도박성 게임이 즐비하게 갖추어져 있어 청년층을 위한 놀이문화로 정착되어 있는 것 또한 현실이다. 하지만, 세계 어느 곳에 가도 '돈 안걸린 도박'은 재미가 없다. 이런 게이머들을 위하여 게임업체가 만들어낸 것이 '메달'인데 이 메달에는 업체의 로고 등이 새겨져 있으며 무게, 재질 등은 500원짜리 동전과 흡사하다. 물론, 매매 및 상품의 구입은 불가능. 단지 게임만을 위한 화폐인 것이다(은행과 같이 게임센터에 저축하는 것도 가능. 자신의 이름과 비밀번호로 이전에 저축해 두었던 메달을 언제든지 찾아서 게임을 즐길 수 있다).

잘레코

현재, 저작권 침해문제로 코나미와 법정 대립중인 잘레코는 밴드형 음악게임 「락큰 트리드2(ROCK' N TREDE 2)」와 6방향 댄스게임 「수프림(SUPREME)」을 발표, 대대적인 선전활동을 폈다.
한편, 폴리곤 그래픽으로 무장한 「아이돌 마작 스치파이 3」를 공개, 화제의 나오미 기판의 그래픽 처리 성능을 확인할 수 있었다. 그러나 잘레코는 1년 가까이 코나미의 「비트 매니아」와 자사의 「VJ」가 법정 대립중이며 판정까지는 약 2년에 가까운 시간이 소요될 것이라고 현지 언론들이 예상하고 있다.

락큰 트리드2(ROCK' N TREDE 2)

아무로 나미에, 스즈키 아미 등 현재 일본 최고 인기 뮤지션의 곡들을 투입, 3개의 버튼으로 각각 기타, 키보드, 베이스를 그리고, 1개의 페달로 드럼을 연주하는 신 감각의 밴드형 음악게임. 물론 아직은 게임센터에 공개되지 않았다.



사진은 「수프림(SUPREME)」. 흑인댄서가 음악에 맞추어 스텝을 밟고있다 ▶

반프레스토

단지 캐릭터를 이용한 상품만으로도 세가와 맞먹는 규모의 대규모 부스를 자랑하는 대형 캐릭터 업체 반프레스토. 이번 전시회에서는 어린이 대상의 프라이스(경품) 게임, 캐릭터 인형, 각종 피규어 및 액세서리 전시 등으로 어린이들로부터 높은 인기를 모았다. 현재 일본 어린이들의 신드롬이라고까지 불리우는 포켓몬스터 캐릭터의 선전에 총력을 기울였으며, 울트라맨과 가면라이더의 등신대 피규어도 눈길을 끌었다. 한편 이번 전시회에서도 비디오 게임 자체의 출전은 전혀 없어 '역시 캐릭터 산업체'라는 인상을 강하게 받았다.

세가 엔터프라이즈

역시 놀이 문화의 대부 세가. 작년에 이어 올해도 회장 최대 규모의 부스로 무장. 드림캐스트 판매저조 등의 문제에는 미동도 하지않는 게임업계의 거대한 산이다. 실제로 세가는 일본 전국 각지에 세가월드라 불리우는 대형 게임센터를 보유, 영업하고 있으며, 조이폴리스 등의 도심형 테마파크도 각지에서 영업중인 상태로 아케이드 업계에서 그 위치는 확고하다. 물론 부스의 인테리어도 최고 수준. 하와이 풍의 신선한 꾸밈새, 역시 하와이풍 의상의 관계자들도 눈길을 끌었다.

이번 전시회에서는 새로운 경마게임 「더비 오너스 클럽」과 12인용 경선게임 「비트 오시안」 등을 선보였으며, 최고의 화제작인 4인용 전투액션 게임 「아웃 트리거」와 하고있으면 너무나도 즐거워지는 「삼바 데 아미고(Samba De Amigo)」도 대인기.



▲ 이번 전시회 최고의 화제작 「아우트 트리거」. 박력의 4인용 전투 액션이다





「삼바 데 아미고(Samba De Amigo)」. 삼바풍의 리듬에 맞추어 흥이 나는대로 마라카스(모래주머니)를 흔드는 신 감각의 리듬게임. 6방향 지시에 따라 리듬에 맞추어 마라카스를 흔들면 리오 카니발의 기분을 만끽할 수 있다! 귀여운 캐릭터 그래픽, 신나는 음악으로 대인기 예상! ▶



▲ 하와이풍의 신선한 인테리어의 세가 부스



디즈니 캐릭터를 이용. 디즈니랜드 및 각종 게임센터에 납품될 예정인 세가의 프라이스 게임기 부스 ▶



◀ 인터랙티브 인테리어 수족관 「FISH LIFE」





터치스크린에 손을 대면 물고기들이 몰려든다 ▼

남코

난자 타운, 원더 에그 등의 잇달은 테마파크의 성공으로 아케이드 업계에서도 확실한 입지를 확보한 남코. 이번 전시회에서는 4인용 축구 게임 「킥 오프(KICK OFF)」를 선두로 폴리곤 건 슈팅의 원조 「타임 크라이시스」의 맥을 이은 「크라이시스 존(CRISIS ZONE)」과 음악게임, 각종 메달게임 등의 풍부한 라인업으로 구성. 회장 최고의 내용을 자랑했다.



▲ 충실한 내용을 자랑한 남코의 부스



▲ 신세대 축구 게임 「킥 오프(KICK OFF)」. 조이스틱으로 선수를 조작하며, 패스 및 슛은 게임기 하부의 실물형 볼을 직접 차면서 경기를 진행한다. 볼을 차는 기분과 조작성이 너무도 좋은 게임



▲ 화제의 건 슈팅 「크라이시스 존」. 6발 발사에 1회 리로드의 전편과는 달리 두루룩 쏘고, 가볍게 방탄 실드로 적의 공격을 막아내는 상쾌한 게임. 역시 건 액션에 이 정도의 박력은 필요한 것이다



◀ PS로 발매되었던 「운재머 라미」가 아케이드로 등장! 플레이어는 회장 최고의 인기를 자랑했던 「폭열헌터」와 「부지화 무」의 듀엣. 얼굴도 상당한 미인!

춤추는 피카츄

현재 최고 인기의 피카츄 인형이 머신 중심부에 장착, 음악에 맞추어 버튼을 누르면 피카츄가 귀엽게 춤을 추기 시작한다. 어린이들에게 대인기였다.



▲ 캐릭터 상품만으로 이 정도의 대규모. 역시 반프레스토



◀ 반프레스토 부스 입구의 등신대 피카츄와 현재 일본에서 높은 인기를 구가하고 있는 클램프의 신작 애니메이션 「카드캡쳐 사쿠라」의 코스프레 소녀

캡콤



▲ 아직 개발중이라 촬영이 불가능했던 「스트라이더 비룡 2」

아케이드 게임 업계에서는 둘째가라면 서러워하는 캡콤의 부스에는 영화화되었던 인기 미국 애니메이션 「스폰(SPAWN)」이 3D 통신대전 슈팅게임으로 등장했다. 현재 개발도는 55%. 그리고 10년만에 다시 나타난 「스트라이더 비룡 2」는 폴리곤 배경의 미래무대를 전편보다 더욱 더 다이나믹한 움직임으로 재현했으며 현재 개발도는 50%. 각각 아케이드 게임 부문의 앙케이트에서 2, 3위를 차지하여, 역시 액션 게임에서의 캡콤의 위치를 재확인시켜 주었다.

또한 회장에서는 캡콤의 노하우와 파트너 기업의 참신성, 기술협력으로 새로운 분야의 도전을 시도하는 캡콤의 새로운 기업전략 '파트너쉽 프로젝트'가 발표되었는데, 공교롭게도 타쿠미사의 「기가 윙(GIGA WING)」 등 발표된 2작품 모두 슈팅이라는 장르를 고집하고 있다. 액션 게임의 최고봉이라는 명성만으로는 성이 안 차는 모양의 캡콤. 과연 1942 시대 캡콤 슈팅의 전성기가 다시 돌아올 것인가.

코나미



▲ 세가 규모의 대규모 부스. DDR만 약 20대

업계의 최고 주목은 새로운 나오미 기판의 「데드 오어 얼라이브2(DEAD OR ALIVE 2)」. 그러나, 일반인의 최고 주목은? 두말할 것도 없이 코나미의 「댄스 댄스 레볼루션(DANCE DACE RAVOLUTION, 이하 DDR) 3rd MIX」. 세가 수준의 대규모 부스임에도 불구, 부스 내부의 진입조차 힘들 정도의 인기를 보여 주었다. 차례로 이어지는 DDR 이벤트와 새로운 곡들로 무장한 「팝픈 뮤직3(POPN MUSIC 3)」, 일본의 인기 뮤지션 'DREAMS COME TRUE'의 음악을 베이스로 한 새로운 DDR 「댄싱 스테이지(DANCING STAGE)」, 「비트매니아 DX 2nd STYLE」, 「팝픈 스테이지」 등 6가지 타이틀을 공개하여 입장객들의 시선을 집중시킨 코나미 부스.

한편 일본 게임지 '코인저널'이 선정한 AM쇼 주목도 20위에 전 타이틀을 마크시키며 음악 게임이라는 새로운 장르를 개척한 코나미는 최근 카라오케 머신과 DDR을 결합한 신 감각의 가라오케 머신 「DDR-RAM」의 개발을 선언, 또 다른 관련시장으로의 진출을 계속하고 있다. 우후죽순이라는 말이 생각나게 하는 코나미의 성장은 게임제국 세가를 위협할 정도….

테크모



▲ 테크모의 새로운 32BIT 비디오 게임 시스템. 무엇에 쓰는 물건인고?

업계의 최고의 관심 「데드 오어 얼라이브2(DEAD OR ALIVE 2)」. 신 나오미 기판으로 무장한 미려한 3D 그래픽. 아직 개발중임에도 불구하고 그 수준은 현재 최고의 수준이 아닌가 한다. 특히 이날 테크모가 공개한 데모 영상들중에서 티나의 패션쇼 장면은 필자의 입이 벌어질 정도였으며 더우기 자연스러운 캐릭터의 움직임 등은 폴리곤 영상이라는 것을 믿기 힘들 정도였다. 캡콤의 격투 게임에서 채용되었던 파트너 시스템을 도입한 화려한 2인 협력기는 발매즉시 게임센터 최강의 3D 격투게임으로 자리잡을 것임을 입증해 주었다.



▲ 슈팅 2 타이틀만을 출품. 역시 슈팅의 명가 사이코

그 외 부스들



▲ 캄마의 부스. 편안한 느낌으로 어필한 부스

캄마(KAMMA, 한국 아케이드 게임협회)도 액션 게임 「뱀프X1/2」과 다수의 퍼즐게임을 출전. 예상도 못했었던 필자의 가슴을 뭉클하게 했다. 현재 발매되는 게임들은 모두 최고의 그래픽, 시스템을 제공하는 최고 수준의 것들뿐이지만 필자처럼 오랜동안 게임을 즐겨온 게이머들에게는 하루가 다르게 변해가는 게임시장을 보며 왠지 문득 갤러그가 하고 싶어지기도 하고 FF8보다 FF4쪽이 더 재미있었다든가 하는 생각이 들기도 한다. 캄마의 게임들은 그런 필자의 기분을 편안하게 해주었다. 역시 부스안에는 필자와 같은 올드(?) 게이머들이 대다수로 다른 요란벅쩍한 부스들과는 또 다른 기분으로 게임을 즐길 수 있었다.



▲ 「포크레인을 타보자」의 선전에 주력한 타이토의 부스

그외 아틀라스는 새로운 포토 프린트 머신을 무료 개방하여 여성 관람객과 커플들에게 높은 인기를 얻었으며 슈팅의 명가 사이코에서는 「스트라이크 1999」 등 2작품을 출품하였고, 타이토의 새로운 체감게임 「포크레인을 타보자」도 호평을 받았다. 이번 전시회는 각종 게임기 관련 제품과 놀이기구 등의 폭넓은 관련기기 전시 등으로 일본의 게임산업의 실체를 실감할 수 있는 좋은 기회가 되었다. 무형의 자원 '오락과 놀이문화'. 자원이 빈약한 우리 나라에서 더욱 절실한 이 새로운 형태의 산업이 세계 시장에서 자리잡기까지는 아직도 많은 시간이 필요한 것 같다.

그러나, 이곳 일본에서 게임 개발에 열중인 한국 유학생들을 가끔 만나다 이야기 하다보면 힘든 아르바이트를 하면서도 열심히 자신의 꿈을 키워가는 이들이 있으므로 다가오는 2000년대는 이들의 시대가 되지 않을까하고 필자는 감히 단언하고 싶다.



각종 포토 프린트 머신을 출품한 아틀라스. 커플들의 인기집중 ▶

시대는 미소녀를 원하는가?



[프리티♡사미]

일본과 한국, 이 두 애니메이션 중 가장 차이가 나는 것은 무엇일까? 바로 캐릭터 디자인일 것이다. 현재 일본에서 가장 인기 있는 캐릭터는 「카드캡터 사쿠라」의 '키노모토 사쿠라'와 「기동전함 나데시코」의 '호시노 루리'이다. 그리고 이 두 작품은 예외 없이 성공했다.

성공한 애니메이션 뒤에는 반드시 그를 뒷받침 해주는 캐릭터가 있다. 「에반게리온」에는 '레이'가 「슬레이어즈」에는 '리나'가 그리고 「세일러문」에는 '우사기'(세일러문)가 있었다. 그리고 그들의 디자이너와 성우는 하나의 상품으로 부각이 되어, 연예인 못지않는 인기를 얻게된다.

국내의 경우는 어떠할까? 성공한 애니메이션은 있을지 몰라도 성공한 캐릭터는 없다. 만일 국내에서 '영심이'의 싱글 앨범이나 '하니'의 보컬 컬렉션이 나온다면 과연 몇 명이나 그것을 사줄까? 그렇다면 국내에서 애니메이션 캐릭터 인기 투표를 해보면 어떨까? 아마 100위까지 선발한다면 그 중 99명은 일본의 캐릭터일 것이다. 우리가 일본 애니메이션을 보는 이유는 단순하다. 바로 캐릭터성이 뛰어나기 때문이다. 이제는 초당 몇프레임이니, 제작비가 얼마 들었니 하며 논하던 시대는 지났다. 바로 캐릭터의 시장이 도래한 것이다. 가뜩이나 열악한 국내의 환경에 캐릭터성 마저 떨어진다면 일본 애니와 경쟁조차 할 수 없게 되어버리고 만다.

가까운 예로 한국의 애니와 일본의 애니 중 초등학생을 주인공으로 내세운 애니가 있다. 바로 한국의 「스피드왕 번개」와 일본의 「카드캡터 사쿠라」이다. 이 두 작품의 성공여부나 완성도를 떠나서 같은 초등학생이라는 두 히로인을 비교해 보자. 과연 무엇이 다른지 알겠는가?

이제 시대가 바뀌었다. 예전 「영심이」나 「달려라 하니」때와 같이 만화란 이유 하나로 인기를 얻을 수 있는 시대가 아니며, 그렇다고 어디서 수백억씩 들여 제작한다고 성공하는 시대는 더더욱 아니다. 이제는 캐릭터의 시대가 온 것이다.

국산 애니의 갈 길은 오직 하나! 저 예산으로도 확실하게 승부할 수 있는 길을 찾아야 할 것이다. 바로 캐릭터의 시장을 겨냥해서….

무사도 열전의 서러움을 돌려준다

사무라이 스피리츠2 - 아수라 참마전 - 1편



격투 게임으로 국내에서도 유명한 SNK사의 「사무라이 스피리츠」 시리즈의 최신작 「아수라 참마전」이 드디어 OVA화되어 발매되었다. 국내에서는 게임 자체의 내용보다 그 캐릭터성과 심오한 설정 등으로, 동인지 쪽에서 특히 인기를 얻은 사무라이 시리즈인 만큼 이번 작품은 국내에서도 많은 인기를 얻을 것으로 보인다.

제작사	에닉스
장 르	액션

캐릭터 소개

모든 캐릭터를 소개하고 싶었으나 지면이 한정된 관계로 본인의 취향에 맞는 캐릭터만을 선별하여 소개한다. 근데 왜 전부 미소녀 캐릭터지…?



일러스트레이터 '나나세 아오이'

'나나세 아오이'는 요즘 들어 인기를 올리기 시작한 미소녀 일러스트레이터로 주로 동인지에서 활약했기 때문에 이렇다 할 작품은 없지만 최근 「아수라 참마전」의 캐릭터를 디자인해 주목을 받고 있다. 또한 '나나세 아오이'는 「사무라이 스피리츠」시리즈, 그중에서도 특히 '나코루루'의 광신도로 팬의 입장에서 바라는 그림체를 잘 표현해냈다. 본인도 처음에 별 관심 없다가 CD 뒷표지의 '나코루루'를 본 후 그 자리에서 구입을 결정할 정도로 '아오이'의 그림은 사람을 끄는 매력이 있다(혹시 나만 그런건가…).



◀ 이 사진을 보고 안 살 수 있겠는가?

팬의 입장에서 본 「아수라 참마전」은?

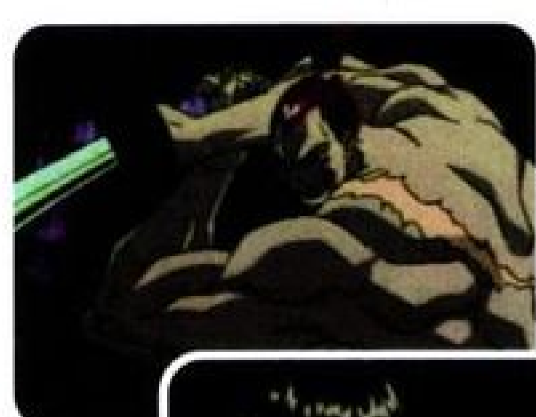
일단 '리무루루'와 '나코루루'는 원작의 성우를 그대로 기용했지만, '하오마루'와 '갈포드'의 경우, 원작과 이미지가 다른 성우를 기용해 조금 이질감을 불러일으킬 수도 있다. 또한 원작의 주인공인 '하오마루'도 카리스마가 부족한 것 같고, '갈포드'는 원작과 전혀 다른 성격을 가지고 있다. 이것이 하나의 독립된 작품이라면 상관은 없지만 사무라이 스피리츠라는 원작을 가진 애니메이션이니 만큼 제작사는 이를 잘 살려줄 의무를 가지고 있다고 본다. 게다가 어째서 원작의 주인공인 하오마루보다 '리무루루와 '나코루루'의 비중이 더 큰 건지….




◀ 나코루루의 리무루루의 비중은 결코 무시할 수 없는 수준이다

게이머의 눈으로 바라본다면?

팬이 아닌 일반 게이머의 눈으로 본 「아수라 참마전」은 상당히 좋은 느낌이다. 일단 캐릭터가 엄청 미화되어 있어 미소녀 애니메이션으로서도 손색이 없으며(뒷표지의 나코루루는 압권이었다), 아수라 참마전의 스토리를 모르는 사람이 봐도 이해할 수 있을 정도로 구성도 잘 짜여져 있다. 특히 초반 부분의 리무루루가 하오마루를 밟는 장면은 얼굴 표정과 목소리가 완벽할 정도로 매치되어, 보는 사람 모두를 즐겁게 해주었다. 그런데 시작과 동시에 멋지게 등장한 겐주로는 3류 악당 같이 생긴 놈에게 칼부림 두어번 하고 당해버리는 이유는 뭔지….



◀ 겐주로는 이렇게 끝나버리는가? 2편에서의 그의 활약을 기대해보자



▶ 뛰어난 캐릭터성이 아수라 참마전만의 특징이 아닐까?

ANIMATION

누구를 위한 작품인가?

기동 전함 나데시코 -극장판-The princes of darkness



한때 에반게리온이 절대적인 인기를 얻고 있을 때 그 비슷한 류의 애니가 대거 등장했었다. 하지만 모두 에반게리온의 아성을 넘지 못하고 자멸해 갈 때 유독 한 애니메이션만은 주목을 받고 있었다. 그리고 어느덧 세월은 흘러 극장판까지 등장하게 됐는데….

제작사	XEBEC
장르	SF/러브/ 열혈/ 패러디/ 로봇물

극장판의 주인공 '호시노 루리'는 제 21회 일본 애니메 그랑프리 2관왕을 석권한(역대 인기 캐릭터 부분과 여성 캐릭터 순위) 인기 캐릭터로 나데시코의 오퍼레이터로(극장판에서는 함장). 어릴적 네르갈 중공업에 스카우트 돼, 영재교육을 받았으며 나데시코의 메인 컴퓨터 '오모이 카네'에 다이렉트로 접속할 수 있는 능력을 가지고 있다. 극장판에서 훌륭히 성장한 그녀는 TV판의 로리에서 극장판의 미소녀로 다시 태어났다는 평을 듣고 있다. 애칭은 '루리 루리'로 아키토를 좋아하고 있지만 표현은 하지 않는다.



◀ 일본에서 '루리콘'이란 단어까지 나오게 할 정도의 인기를 얻고 있는 '호시노 루리' 나데시코 극장판이 방영된 이후로 더 많은 인기를 얻게 되었다

나데시코란?

「에반게리온」의 후속타로서 1996~1997에 일본에서 방영된 TV애니메이션으로, 뛰어난 캐릭터성과 적절한 패러디, 그리고 한두번 봐서는 도저히 알 수 없는 묘하게 복잡한 스토리로 인기를 끌었다. 또한 '제 21회 애니메 그랑프리'에서 5관왕을 석권하여 97년까지 1위를 휩쓸었던 「에반게리온」에 필적하는 쾌거를 올렸다. 국내에서도 얼마전 「기동전함 나데카」란 이름으로 방송되어 인기를 얻었으며, 일본은 물론 국내에까지 '루리' 추종자를 낳기도 하였다. 또한 게임 상에서 등장하는 애니 「게키강가 3」는 OVA로도 발매돼 많은 인기를 얻고 있다.

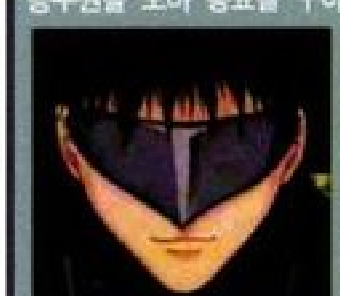


◀ 곳곳에 숨어있는 패러디를 찾는 것도 하나의 재미! 과연 당신은 몇 개나 발견할 수 있을까?

극장판 나데시코 스토리

호시노 루리 :	나데시코B의 함장. 보손 점프 B클래스 텐카와 아키토, 미스마루 유리카 : 결혼함. 신혼 여행 도중 사고로 생사불명.
이네스 프레상쥬 :	사고로 사망.
아오이 쥰 :	지구 연합 우주군 소속 전함 아마릴리스의 함장.
하루카 미나토 :	유키나를 양육함.
시라토리 유키나 :	현역 고교생, 육상부원.
메구미 레이나드 :	성우로 활동.
스바루 료코 :	연합군의 파일럿.
아마노 히카루 :	인기만화가.
마키 이즈미 :	"花目子(케메코)"의 마담.

사고로 사망한 줄 알고 장례식까지 치른 아키토, 유리카, 이네스. 그러나 사고를 가장한 의문의 실종이라는 사실을 알아낸 루리는 새로운 나데시코의 함장으로 옛 나데시코 승무원을 모아 동료를 구하기 위한 싸움을 벌이게 된다. 하지만 루리 앞에 죽은 줄만 알았던 아키토가 나타나면서, 사건은 복잡한 방향으로 흘러가게 되는데…



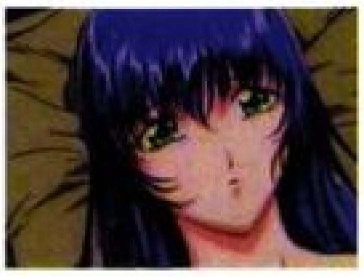
◀ 돌아온 아키토. 하지만 아쉽게도 주인공은 루리라네…

극장판 나데시코는?

극장판이니 만큼 TV판과는 다른 하이 퀄리티의 영상을 볼 수 있다. 특히 TV판에서는 전혀 볼 수 없었던 화려한 전투신을 보여줘 '이게 정말 나데시코 인가?' 하는 의문까지 들게 할 정도이다. 또한 나데시코만의 특징인 적절한 개그, 패러디, 언어유희 등이 잘 살아 있으며, 반대로 진지한 부분도 많이 내포하고 있는데, 완전히 다른 사람으로 변한 아키토 등 보는 사람으로 하여금 흥미를 끌 수 있는 요소들을 다분히 가지고 있다. 이번 극장판은 전체적으로 구성이 잘 되어 있고 재미도 있어 나데시코의 팬들에게는 더 할나위 없는 선물이 될 것이다.



▲ 사진으로는 못느낄지도 모르겠지만 TV판에 비해 엄청나게 화려해진 전투신을 볼 수 있다



등장 비중이 줄어버린 TV판의 주인공 유리카 ▶

하지만 문제도 있다!

전반적으로 만족할 만한 수준이었지만 TV판에서 수수께끼로 남았던 부분들에 대한 설명이 전혀 없다는 점은 조금 신경이 쓰인다. 그리고 대부분의 극장판이 그렇다고는 하지만 나데시코는 TV판을 모르는 사람은 내용을 전혀 이해할 수 없을 정도로 복잡하다. 원래 작품 자체가 수많은 복선을 타고 있는데다 극장판의 짧은 시간에 너무 많은 것을 담아내려고 한 탓인지 가뜩이나 난해한 내용이 더욱 알 수 없게 되어버렸다. 나데시코의 팬이라면 상관없겠지만 그렇지 못한 사람들이 나데시코의 극장판을 보며 웃고 즐기기는 조금 무리가 있을지도 모르겠다.



◀ 아직도 이해가 가지 않는 묘한 결말. 제작사는 속편을 예고하고 있는 건가?

세기말 미소녀 특집 Ⅱ

공상 미소녀 디자이너 대십과 (大十科)



하루에도 수 없이 쏟아지는 애니메이션과 게임, 그리고 각종 캐릭터 상품들…. 우리들이 이런 것을 접하며 웃고 즐기고 있을 지금 이 순간에도 또 다른 캐릭터를 창출해내기 위해 불철주야 자신만의 세계를 구축하고 있는 사람들이 있으니…. 우리는 그들을 「디자이너」라 부른다. 그래서 이번 달에는 그런 디자이너의 작품 세계의 특성에 대해 기획을 하게 되었다. 다시 말해두지만 이번 기획은 디자이너에 대한 것이 아니라 디자이너가 담당한 작품에 대한 것이니 "왜 디자이너의 신상명세는 안나오는 거냐?" 라는 항의전화나 폭탄 메일은 자제해주기를.

글: 프리티♡사미

칸노 히로유키의 영원한 동반자

타지마 나오 (田島 直)

이름만 들어서는 언뜻 감이 안 올 수도 있겠지만 지난 달 기획기사에 나갔던 '칸노 히로유키'와 슈퍼 콤비로 이 분야에선 꽤 유명한 인물이다. TV와 극장 애니메이션 방면에서뿐만 아니라 잡지 등에서도 활약중인 인기 일러스트레이터로 암울한 분위기의 작품부터 코믹스러운 작품까지 모두 커버할 수 있는 그만의 그림체는 이미 많은 사람에게 인정받고 있다. 그의 대표작은 「이브 버스트 에러」, 「디자이어」, 「엑소더스 길티」가 있다.



◀ 중후하고 코믹스러운 분위기의 게임을 한번에 커버할 수 있는 그림체는 그만의 특징

영원한 감동

디자이어(DESIRE)

인간은 어디로 와서 어디로 가는지….
이 유구한 나선에서 나를 구해줄 사람은 누구?
나를 구해줄 그 사람은….
그래도 무섭지 않아.
다시 그를 만날 수 있다는 것….
만나게 될거야 반드시….
그것이 이 유구한 나선에 사로잡혀버린 나의 운명.

「디자이어」에서의 타지마 나오의 작품은 한마디로 다재다능한 그의 재능을 여실히 보여주었다고 말할 수 있다. 세간에서 흔히 말하는 속칭 로리형(나이에 비해 어려보이거나 실제로 어린 캐릭터) 캐릭터 '티나'에서 전형적인 미소녀 '마코토,' 중년의 미(美)를 가진 '마르티나' 등의 전혀 다른 매력의 캐릭터들을 모두 완벽하게 소화해 '칸노 히로유키'의 시나리오와 절묘하게 맞아떨어진 작품.

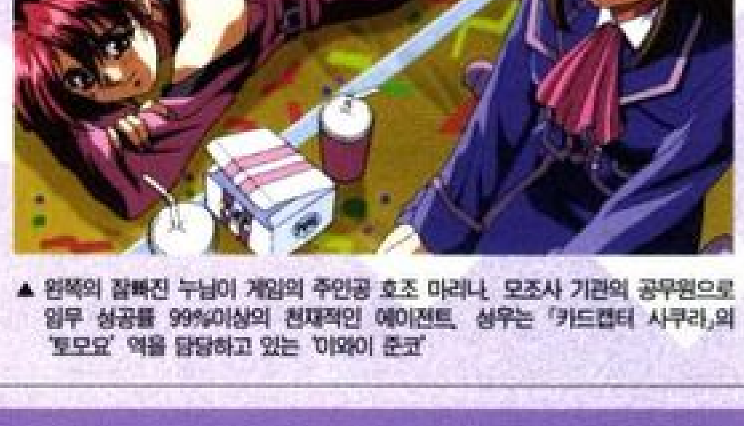


◀기종을 불문한 최고의 게임으로 미소녀 게임으로서도 전혀 손색이 없는 완성도를 보여주고 있다

멀티 사이드 시스템이 낳은 금단의 사이코 스릴러

이브 버스트 에러

높은 게임성으로 국내에서도 인기를 얻었던 「이브 버스트 에러」. 이 작품에 등장하는 '타지마 나오' 캐릭터의 특징은 시종일관 중후하게 진행되는 게임내용에 걸맞는 캐릭터를 그려내면서도 중간중간 나오는 개그에도 전혀 어색하지 않게 대처해서 표현하기 까다로운 '칸노 히로유키'의 작품관에 전혀 손색이 보이지 않는 캐릭터를 그려냈다는 것이 특징.



▲ 왼쪽의 잘빠진 누님이 게임의 주인공 호조 마리나. 모조사 기관의 공무원으로 임무 성공률 99%이상의 천재적인 에이전트. 성우는 「카드캡터 사쿠라」의 '토모요' 역을 담당하고 있는 '이와이 준코'

칵테일 소프트의 디자이너



▲ '아마즈유 타츠키'가 그린 「투하트」의 '카미기시 아카리'. 이때부터 이들의 리프 이적은 계획되어 있었을지도 모른다는 전혀 신빙성 없는 소문이 편집부 내에서만 돌고 있다

다른 게임도 그렇지만 칵테일 소프트의 게임은 특히나 여러명의 디자이너들이 한 작품에 참여 한다. 그래서 '이 작품에는 누구다'라고 단정지어 말하기가 상당히 힘들다. 언뜻 보면 모두 같은 것처럼 보이지만 잘 보면 모든 캐릭터들이 조금씩 다르게 그려졌다는 것을 알 수 있다. 칵테일 소프트의 디자이너에는 '아마즈유 타츠키(甘露 樹)', '미츠미 미사토(みつみ美里)', 'Charm', '하시모토 타카시'가 있으며 그 외에 이 3인의 그림체와 거의 흡사한 그림을 보여주시는 CG작가로 '겐타'가 있는데 이 사람은 실제로 「피아 캐럿 2」의 제작시 그래픽 요원으로 참가했다고 한다.

남자의 로망이 있다!
피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2

귀엽다! 이 한마디가 「피아 캐럿 2」의 모든 것을 대변해준다. 내용이나 완성도를 떠나서 연애 시뮬레이션의 전부라 할 수 있는 캐릭터성을 완벽하게 살린 게임. 또한 그런 캐릭터 성을 더욱 살려주는 '코스튬 셀렉트 시스템'으로 자신이 좋아하는 미소녀의 복장을 3가지중 선택할 수 있다는 사실에 구입을 꺼려하는 사람은… 아무도 없었다.



▲ 필자가 좋아하는 코스프레 소녀 '에노모토 츠카사'. 여담이지만 '츠카사' 엔딩에 나오는 간호사 코스프레는 많은 우민을 코스프레의 수렁에 빠뜨렸다는 풍문이 있다

어드벤처로 즐기는 또다른 재미
위드 유

「위드 유 토이 박스」와 「피아 캐럿 스페셜 패키지」를 제외한 칵테일 소프트의 최신작. 여전히 기본적인 캐릭터는 '피아 캐럿' 때와 별반 변한 것이 없다. 그러나 이 게임의 주인공 동생으로 나오는 '노에미'의 경우 게임의 두 히로인보다 오히려 높은 인기를 얻어, 현재 F&C 본사 앞에는 '노에미 공략 가능 확장 패치'를 만들어 달라는 '노에미' 추종자들이 데모를 계속하는 있다는 미확인 정보가 들어와 있는 상태다.



◀ 주인공의 동생인 '노에미'. 남자의 로망이니 어쩌니 하며 '노에미'에게 열심히 대시 해봤지만 자매의 벽은 높았다. 흑… F&C 미워

로리는 그만
코믹 파티

동인작가 육성 시뮬레이션과 어드벤처의 멋진 만남. F&C의 당근일당(?)이 '리프'로 이적해 게임을 만들었다는 사실 하나만으로도 화제가 되었다. 캐릭터들의 기본적인 느낌은 「피아 캐럿」에서 크게 변하지 않았으며 오히려 '리프'의 일러스트레이터인 'R-YOU'와 '미나즈키'의 로리한 캐릭터가 없어 아쉬워하는 사람도 있었다.



◀ 리프'의 캐릭터 디자이너 교체는 많은 논란을 사기도 했다. 역시 개인적으로는 '리프'의 로리한 쪽이…

3시대를 넘나드는 장대한 스토리
엑소더스 길티

최신 멀티 사이드 시스템인 '멀티 타임 재핑 시스템'을 채용한 게임으로, '타지마 나오'와 '칸노 히로유키'가 오랜만에 만나 제작한 작품. 이전 '타지마 나오'가 담당한 그 어떤 게임의 캐릭터들보다 카리스마가 강한 캐릭터를 그려내었고, 특히 현대편 주인공인 '카스미'의 경우 너무나 개성이 강해 남자 캐릭터임에도 불구하고, 남성 플레이어에게 더 많은 인기를 얻기도 하였다.



▲ 현대편 주인공 '카스미'. 미성년이기때문에 라인센스는 가지고 있지 않지만 그 실력은 다이아몬드급 트레져 헌터

이 아줌마를 아시나요?
이노마타 무츠미

「사이버 포뮬러」의 원안과 「테일즈 오브 데스티니」의 '캐릭터 일러스트레이터'로 이미 유명세를 타고 있는 '이노마타 무츠미'. 국내에서는 「테일즈 오브 데스티니」의 발매와 함께 유명세를 타기 시작했다. 최근에는 남코에서 발매되는 「테일즈」 시리즈의 최신작 「테일즈 오브 이터니아」의 일러스트를 담당하게 되었다.



▲ 필자가 좋아하는 캐릭터인 피리아. 왠지 여신님 스타일의 미소녀. 성우는 앞서 말한 '이노우에 키쿠코'

남코도 한다
테일즈 오브 데스티니

남코의 인기 RPG 테일즈 시리즈 제 2탄. 당시 프로덕션 I.G의 미려한 오프닝과 DEEN의 감미로운 보컬이 흘러나와, '이노마타 무츠미'의 캐릭터를 더욱 부각시켜 주었다. 아마 어느 정도 게임이나 애니를 봐온 사람이라면 이전부터 '이노마타 무츠미'를 알고 있었겠지만, 국내의 게이머들에게 본격적으로 이름을 날리기 시작한 것은 「테일즈 오브 데스티니」가 발매된 후가 아닌가 싶다.



▲ DEEN의 히트곡인 '夢であるように(꿈이기를)'가 미려한 애니메이션과 함께 주제곡으로 사용돼 큰 화제를 불러 일으켰다

멋지다! 마사키

타케이 마사키 〔竹井 正樹〕

이미 '엘프'에서는 없어서는 안될 인물로 「졸업」, 「동급생 1 · 2」그리고 「드래곤 나이트 4」 등을 담당하였다. 최근에는 「위즈 위스」의 캐릭터를 담당하여 그의 건재함을 보여주었다.



◀ 필자도 한때는 이 사람 캐릭터에 끓어올랐던 적이 있다

게임에서 애니로

동급생 2 OVA

미리 말해두지만 OVA에서 「타케이 마사키」는 캐릭터 디자인이 아닌 원화를 담당하였다. 「동급생 2 OVA」에서는 '타케이 마사키' 캐릭터의 전형적인 특징인 18금 캐릭터답지 않은 18금 캐릭터를 그려냈으며, 여성 캐릭터들은 게임에 비해 더욱 미화되어 이 작품을 보며 눈물을 흘렸다는 사람은…여기 한사람 있다.



▲ 동급생의 최고 인기인 '스기모토 사쿠라코', 순수, 병약 등의 그 당시에 인기가 있을 요소는 모두 갖추고 있다. 성우는 「계절을 안고서」의 '마유'를 연기한 '이마이 유카'

할 말 없게 만드는 게임

드래곤 나이트 4

동급생과 함께 가장 많은 사람이 해보았을 게임. 장르가 시뮬레이션 RPG이기 때문에 어드벤처 파트와 전투 파트를 반복하게 된다. 어드벤처 파트에서는 '타케이 마사키'만의 캐릭터가 매력을 한껏 과시하였고 전투 파트에서는 전략적인 요소를 아주 조금 첨가하여 인기를 얻었다.



▲ 「동급생」시리즈 와는 또 다른 매력을 가진 「드래곤 나이트 4」의 캐릭터들. 아직 이 게임을 못해본 사람은… 남자가 아니다

눈은 마음의 거울

고토 케이지 〔後藤圭二〕

이미 국내에서도 꽤 유명해진 디자이너. 「기동전함 나데시코」와 「폭렬헌터」, 플레이스테이션의 「더블 캐스트」 등의 캐릭터를 디자인하였고, 「히미코전」의 연출, 작화, 콘티를 담당하였다. '고토 케이지'의 캐릭터는 누구나 한번에 알아볼 수 있을 정도로 특징적인 눈을 그리기로 유명하다. 그 전에도 유명했지만 최근 「나데시코」의 인기와 함께 국내에서까지 인기를 얻고 있는 디자이너 중 한 명.



▲ 어느새 성장해 버린 「기동전함 나데시코」의 '호시노 루리', 여담이지만 성장해 버린 '루리'를 보며 편집부의 누군가가 굉장히 아쉬워했다. 성우는 「트루 러브 스토리 2」의 모모코를 연기한 '미나미 오미'

변신 폭렬녀

폭렬 헌터

변신 소녀물…이라고 해야 하나? 장르는 둘째치고, 캐릭터의 야시시(?)함때문인지 꽤 인기를 얻었다. 「폭렬헌터」 자체가 나온지 꽤 지나서 그런지 몰라도 지금의 '고토 케이지'의 그림과는 조금 다른 느낌이 든다. 하지만 역시 눈(?)은 못 속인다. 그리고 마지막으로 한마디하자면, 새턴판 폭렬 헌터의 게임 옵션중에 음성과 텍스트중 하나만 선택하라는 극악 옵션은 정말….



◀ 평소에는 멀쩡하다 변신만 하면 여왕이 되는 캐릭터 티라. 성우는 「에반게리온」의 '레이'를 연기한 '하야시바라 메구미'

신장르를 개척한

더블 캐스트

SCEI가 만들어낸 새로운 장르 '야루도라(やるドラ: 만드는 드라마)' 시리즈의 제 1탄 서스펜서 호러 드라마 「더블 캐스트」. 「더블 캐스트」에서 히로인인 '미츠키'의 눈을 보면 누구나 '고토 케이지'의 디자인이란걸 알 수 있을 정도로 전형적이 되어 버렸다.



◀ 문제의 주인공 '미츠키', 우연한 만남을 계기로 주인공과 함께 생활하게 되는데… 여자는 겉만 보고 판단할 수 없다는 사실을 여실히 보여준 게임

인기폭발

요시유키 사다모토

너스레는 필요없다! 그 유명한 「나디아」와 「에반게리온」, 그리고 전설의 게임 「루나」 시리즈의 캐릭터 디자이너로 유명하다. 솔직히 애니메이션 쪽에는 이 사람 이외에도 다른 디자이너들도 같이 참가했지만 여기서는 지면상 생략…(뭐냐! 이 성의 없는…!).

국내에서는 「에반게리온」의 인기와 함께 그 이름을 날리기 시작했으며, 현재는 「에반게리온」 코믹스도 엄청난 기세로 팔리고 있다. 「에반게리온」의 대 히트와 함께 꽤 돈을 벌었을 거라고 생각되지만 과연 얼마나 벌었을 지는… 아무도 모른다.



▲ 한때 큰 반란을 일으켰던 「에반게리온」의 '레이'도 모두 이 사람 손에서 만들어진 것

감동의 대하드라마

루나 실버스타 스토리

저멀리 머나먼 곳 지평선의 저편까지
바람이 놓고 간 날개에 타요
언제가는 반드시 만날 수 있어요

만능 엔터테이너

후지시마 코스케(藤島 康介)

국내에서는 「여신님」으로 유명해진 '후지시마 코스케'. 대부분 '후지시마 코스케'라고 하면 몰라도 「여신님」의 그 사람이라고 하면 못 알아들을 사람이 없을 정도로 국내에서도 인기를 얻고있다.



▲ 공대를 졸업한 후 바로 이 직업을 선택한 '후지시마 코스케'는 이미 국내에서도 모르는 사람이 없을 정도로 유명하다. 설마 여신님 모르는 사람은 없겠지?

코믹으로 「체포하겠어」와 「아아 여신님」이 있으며, 새턴의 「사쿠라 대전」시리즈의 캐릭터 디자인과 플레이스테이션의「테일즈 오브 판타지아」의 일러스트를 담당하였다. '후지시마 코스케' 작품의 특징이라면 어느 작품을 하든지 비슷해 보이는 캐릭터가 하나도 없어보일 정도로 모든 캐릭터가 자신만의 개성을 가지고 있다는 것이다.

여신님 모르면 원시인

아아 여신님



◀ 과거에도 현재도, 그리고 앞으로도 모든 남자들의 이상형인 베르단디. 절세 미소녀에 성격 완벽, 요리도 수준급. 성우는 「미츠메테 나이트」의 '클레어'를 연기한 '이노우에 키쿠코'

이미 연재를 시작한지 10년을 훌~쩍 넘어버린 원작의 코믹스를 애니화 한 것. OVA에서는 원작 여신의 다정함이 엿보이는 '베르단디', 귀여운 '스쿨드', 여왕의 자질이 다분히 엿보이는 '울드'의 3여신 자매의 각기 다른 개성을 잘 살렸다.

레드의 영원한 전주곡

사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-

저희들은 정의를 위해 싸웁니다.
설사 그것이 목숨을 거는 일이라 해도
저희들은 한발도 물러설 수 없습니다.
그것이 제국화격단입니다.

사쿠라 대전 주제곡 中 사쿠라의 나레이션

지금까지 발매된 애니메이션이나, 게임 등을 통털어 「사쿠라 대전」만큼 캐릭터 각자의 개성이 완벽한 작품은 없었다고 생각된다. 게임도 게임이지만 그 캐릭터성 만큼은 인정해 줘야 한다. 참고로 사쿠라 대전의 합체 공격을 보며 닭살이 3번이상 돋지 않는 사람은…닭이다.



◀ 「사쿠라 대전」의 히로인 '신구지 사쿠라'. 조금은 말괄량이 기질이 있지만 자신의 감정에 솔직한 칼부림 미소녀. 성우는 「은하 아가씨 전설 유나」의 '유나'를 담당한 '요코야마 치사'

미래가 미소를 지으며 손짓을 하니까요
자! 모험을 떠나요. 새로운 세계로
기억 속에 있는 전설의 문을 열어요

루나 실버스타 스토리 오프닝곡 날개 中

게임아츠의 명작 RPG. 이 게임을 간단히 말하자면 아름다운 게임이라고 표현할 수 있다. 게임의 전반적인 테마가 음악과 사랑인 만큼 순수한 마음으로 한 소녀를 사랑하는 소년 '아레스'와 그에 대한 자신의 마음으로 갈등하는 소녀 '루나'가 게임속에서 잘 살아나고 있다.



▲ 히로인 루나. 주인공 아레스에 대한 감정이 사랑이란걸 알게 되면서부터 갈등하기 시작하는 소녀. 성우는 '디자이어'에서 마코토를 연기한 '히가미 코코'



사쿠라가 있어 즐거운 세계

다카하시 쿠미코(高橋 久美子)

이 사람이 누군가 하면 바로 CLAMP 집단의 캐릭터 디자이너다. 대표작은 말할 필요도 없이 CLAMP의 작품들. 그 중에서도 최근 눈에 띄는 건 바로 「카드캡터 사쿠라」의 캐릭터 디자인이다. 이 사람의 그림체는 그만의 독특한 인체 비율에 있다(토우야가 사쿠라의 신장의 2배 정도 이다). 최근 「카드캡터 사쿠라」로 기존의 '쿠미코'와는 다른 그림체를 보여주고 있는데… 과연 시대의 로리화에는 '쿠미코'도 어쩔 수 없었단 말인가?



◀ 클램프의 이전 작품들과 비교해 보길. 차이를 알겠는가?

레리~즈

카드캡터 사쿠라

사쿠라와 함께라면 절대로 문제없어

클램프의 최신작. 기존의 클램프의 작품에 비해 캐릭터 디자인에 상당한 변화가 있었던 작품으로 초등학교 4학년생을 히로인으로 내세우는 만행을 저질르고도 오히려 성공한 작품. 사쿠라의 특징이라면 초등학교 4학년이 히로인임에도 불구하고, 어리다는 느낌보다는 귀엽다는 느낌이 먼저 든다는것인데… 뭔가 위험하군….



▲ 자칭 '샤오랑'의 약혼녀라고 주장하며 물건너 일본까지 건너온 아가씨. 플스판 「카드캡터 사쿠라」에는 등장하지 않는데 그 이유는 아리카만이 알고 있다

마치며…

드디어 두 번째 기획 기사가 끝을 맺었다. 알고 있는 사람이던 모르고 있는 사람이던 한 번쯤 읽어보면 자신의 게임 라이프에 조금은 도움이 되지 않을까 하는 생각에 이런 기획을 하게 되었고 두 번에 걸쳐 글을 쓰게 되었다. 평소 필자가 가지고 있던 소견을 이렇게 나마 글로서 쓸 수 있게 되어 다행이라고 생각하며 원래는 각 디자이너의 홈페이지 주소를 게재할 생각이었으나 성인 취향의 사이트가 많아 부득이 하게 삭제하게 되었다. 그럼 기사에 대한 의문이나 그 외 알고 싶은 것에 대해서는 엽서를 보내주길 바란다.

열혈애니넷

용산에 갔습니다. 캐릭터 상품점이 있었습니다. 저는 잠시 구경이나 하자는 생각으로 매장안으로 들어갔습니다. 그리고 잠시 구경을 마친 후 매장 밖으로 나온 제 손에는 어떻게 된 일인지 「센티멘탈 그래피티」 6:1 피규어가 손에 들려 있는 것이었습니다. 그것도 두개나…. 내가 언제 이런걸 샀지? 제 옆에 같이 있던 친구가 이렇게 말하더군요. "야 너 굉장히 즐거워 보이더라" …… 음…. 역시 용산은 무서운 동네군요.



[redacted]

TO 프리티♡사미님! 처음 뵙겠습니다. 저는 창열이라고 합니다(뭐 다른 분들도 첨이시겠지만…). 프리티♡사미님이라…음…이름 한번 끝장 내는군요(헤헤…죄송). 요즘 포켓몬이 한창 유행이지요. 피카츄 모름 완전 간첩!! 저희 학교에서도 포켓몬 모르는 아인 없죠(아마도…). 중학교 3학년이나 된 것들이 공부는 안하고 어쩌구~ 저쩌구~ 하실진 몰라도. 포켓몬, 아니 애니 좋아한다는데 나이가 무슨 문제가 있습니까!!(열받네요).

제 주위에 애니에 대해 반대파가 있어서요… 아! 철인 사천왕이 S모 방송에서 방영한다고요!! 한국 애니메이션. 기대 무지 됩니다. 프리티♡사미님. 앞으로 애니광들 사연 열심히 실어주세요.

프리티♡사미로 5행시 짓기!!

프 : 프로다! 프로라고 표현할 수밖에…

리 : 리듬을 타는 저 모습.

티: 티하나 아니 흠집하나 조차 잡을 수 없다.

사 : "사모님 한곡 추시죠."

미: "미 · 쳤 · 어 · 요!!



그렇군요. 독자 분들에게 있어선 모두 제가 첨이군요. 다시 한번 제 소개를 하죠. 안녕하세요. 열혈 애니넷과 게임 클리닉 더블 담당자 사미입니다. 모든 독자 여러분 앞으로 잘 부탁드립니다.

본론으로 들어가서 역시 요즘은 피카츄가 인기군요. 요즘은 하도 바빠서 「포켓 몬스터」를 전혀 보지 못하고 있습니다. 물론 「카드캡터 체리」도…. 하지만 최근에 엄청난 사실을 알아내었답니다. 바로 인터넷 생중계를 이용하는 것. 후후…. 드디어 다음 주부터는 모든 만화를 볼 수 있게 되었군요. 단 팀장님의 눈치가 조금 보이긴 하지만 말입니다. 그리고 애니를 좋아하는데 나이가 무슨 상관이 있습니까. 좋아한다면 그걸로 된겁니다. 친구 중에 애니 반대파가 있다면 그냥 두십시요. 싫은 건 억지로 한다고 되는 게 아닙니다. 시기를 기다리십시요. 그들이 세상 풍파에 치여 갈곳을 잃고 마지막에 애니를 찾아 돌아올 그날을….

[redacted]

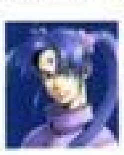
안녕하세요. 프리티♡사미님 열혈 애니넷에 처음 글을 쓰게 된 애니메 매니아 두슬기라고 합니다(본명).

저는 얼마전 8월달에 했던 '서울 국제 만화 패스티벌'에 갔었던 이야기를 하려고 합니다. 전시장에는 「카드캡터 사쿠라」, 「피카츄」, 「둘리」 등 여러가지 애니메이션과 캐릭터 상품을 전시해 놓아 재미있게 구경했습니다. 또 만화그리기 대회도 했는데 저도 잘 그리는 편이 었지만 주위를 둘러보니 다들 프로급 수준이었습니다.

그럼 본론으로 들어가서 전 전시장을 둘러보다가 만화용 마카를 파는 곳에 갔습니다. 그곳에는 마카, 만화용지, 붓펜, 톤 등을 아주 싸게 팔고 있었습니다. 저는 마음같아서 다 사고 싶었지만 돈이 없어서 조금 밖에는 사지 못했습니다. 그 때 제 머리속을 스친 한가지 생각이 있었습니다. 그 생각을 실행에 옮기기 위해 마카를 고르는 척 하다가 몇개를 훔치고 말았습니다. 지금 생각해 보니 거기에서 우리에게 미소를 지으며 저렴한 가격에 만화용구를 파시는 분들께 죄송하다고 지금 이 자리에서 공개 사과하고 싶습니다. 정말 죄송해요.



정말로 죄송해요…

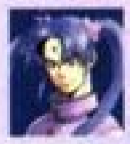


음…. 아무리 마카가 탐나도 그런 짓을 하시다니. 옛말에 마카 도둑이 리아카 도둑이 된다는 말이 있습니다. 앞으로 조심하세요. 그리고 한마디 더 하자면 그림 정말 잘 그리시는군요.

[redacted]

안녕하세요. 사미님. 음 메이리님하고는 꽤 정이든 것 같은데 아쉽게도 만남이 있으면 이별이 있는법. 결국 떠나셨군요. 암튼 열혈 애니넷을 절대로 부담없이 이끌어 주세요. 아! 본론으로 들어가서 비디오를 고쳤습니다. 후후 그리고는 곧장 비밥을 감상. 또 감상했죠 정말이지 오랜만에 느껴보는 남자의 이야기가 아닌가 생각합니다. 더구나 칸노요코님의 BGM이 그 맛을 더 배가시켜주니 이것이야말로 금상첨화가 아닌가 하네요. 훗. 그리고 미소녀 관련 글 상당히 재미있게 읽었습니다. 미소녀 게임에 관해 조예가 깊으신듯 한데 사미님의 정체가 사뭇 궁금해 지는군요. 훗. 그럼 전 이만 펜을 줄이도록하죠.

그럼 다음달에 뵙죠. 답변을…

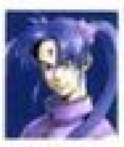


메이리님과 정이 많이 들었다는 김규만님. 이제 메이리님은 자리에 안계신답니다. 하지만 열혈 애니넷은 언제나 열려 있습니다. 굳이 애니메이션 사연에 국한될 필요는 없습니다. 자신이 하고 싶은 말들을 적어 보내시기만 하면 됩니다. 어때요 부담 없죠?

그리고 카우보이 비밥을 보셨다고요. 음… 사실 전 아직 비밥을 못 봤답니다. 제가 아는 파워의 모필자가 빌려준다고는 했는데 아직까지 아무런 소식이 없군요. 후… 저는 오늘밤도 이제나저제나 하며 비밥을 기다리고 있답니다. 이 글을 읽고 있을 모필자님 저도 비밥이 보고 싶어요. 흠… 흠… 얘기가 빗나갔군요. 카우보이 비밥의 자세한 이야기는 제가 비밥을 보고나서 다시 얘기하도록 하지요. 그리고 제 정체에 대해 질문하셨는데 제 정체는 프리티 사미의 사사미와 매우 닮았다는 전설이…. -비밀의 인물 난입! 뻥치지 마!!!!-

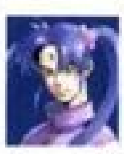


프리티♡사미님. 안녕하십니까. 담당자가 바뀌었군요. 저번달 메이LEE님께 멋진 그림을 보냈는데 아쉽군요. 어쨌든 캬! 저도 대부분 독자들 처럼 만화를 무지 좋아하지요. 어려서 극장 개봉 만화는 꼭 가서 보았지요. 황금 연필, 별나라 삼총사, 쏠라 1·2·3, 소년 007, 다윗과 골리앗, 꼬마어사 똘이, 공룡100만년 똘이, 간첩잡는 똘이 등 많지요. 혹시 저와 세대가 비슷하시면 알만한 만화들일 겁니다. 지금 와서 생각해보면 무척 다행이란 생각이 듭니다. 일본이 아닌 우리가 만든 꿈을 먹고 자란 것이니까요. 요즘 일본 만화들 보면 무척이나 재미있고 또 부럽습니다. 우린 언제나 가능할까. 생각하면 답답했는데 요즘 많은 작품들이 쏟아지고 있더군요. 그 중에서도 저는 백구에 대한 기대가 큽니다. 어쩌면 우리 주변의 가장 진부하다고 느끼는 것이 우리가 잊고 사는 가장 소중한 것일 수도 있으니까요. 백구 화이팅! 코리아 화이팅!



이용기님 말 전적으로 동감입니다. 가장 진부하다고 느끼는 것이 우리가 잊고사는 가장 소중할 것일 수도 있다. 정말 멋진 말이군요. 저 역시 요즘 국산 애니메이션을 보면 기대가 매우 크답니다. 애니메이션에 대한 인식도 조금씩 좋아지고 있고, 언젠가 일본 애니메이션을 따라 잡을 날이 오겠지요. 그리고 제가 어렸을 때 보던 만화는 음… 가장 기억에 남는 것은 똘이 장군, 마루치 아라치, 84 태권V, 똘이와 백공룡 티라노 등이 기억에 남는 군요. 그 당시엔 만화란 것만으로도 좋았는데…. 그럼 한국 애니의 세계적인 선전을 기대하며….

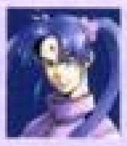
안녕하세요? 메이 LEE님 대신 열혈 애니넷을 이끌어갈 프리티♡사미님. 프리티♡사미님은 애니메이션에 관심이 많으십니까? 아니면 게임에 관심이 많으십니까? 궁금하군요. 그런 답변 기다리겠습니다.



반갑습니다. 메이 LEE님을 대신하여 열혈 애니넷을 이끌어갈 사미랍니다. 음… 상당히 어려운 질문을 하셨군요. 애니메이션과 게임이라…. 사실 이런 질문은 카드캡터 사쿠라의 "사쿠라가 귀여워? 토모요가 귀여워?"라고 묻는 것과 같은 이치입니다. 전 한참을 고민하다 최근에 답을 찾아내었습니다. 리 메 이린…!. 농담입니다. 게임과 애니라…. 전 어느쪽인가 하면 양쪽 다라고 할 수 있겠네요. 시간도 많고 산뜻한 날에는 게임으로 하루를 보내고 마감에 임박해 시간이 없고 피곤할 때는 간단한 애니메이션을 보며 스트레스를 푼답니다. 이제 답변이 되었는지요. 그럼 다음에도 좋은 사연 부탁드립니다.

친애하는 프리티♡사미 성님께….

미소녀를 좋아하는 프리티♡사미 성님. 선선한 가을이 다가오는 9월…몸은 편찮으신 곳은 없으신지요…. 성님께서 미소녀를 좋아하신다고 하셔서 제가 한번 미소녀 편지지를 만들어 보았습니다. 맘에 드시는지…. 질문이 있어서 이렇게 편지를 뛰우게 됩니다. 전 그전부터 추천해 주시는 애니는 꼭 보려고 노력만 하는 학생입니다. 물어 볼것은 다름이 아니고 「그와 그녀의 사정」말입니다. 제목이 좀 그래서 V-CD 살때 그것좀 달라고 하기가 무지하게 창피할 것 같아서 안사고 있습니다. 정말로 이 순수한(?) 청소년인 제가 보기에 괜찮은 물건(?)인지… 애들이 제목만 보고 막 웃습니다. "어떻게 이런걸 추천하나?"하는 애들도 있고… 저도 잘 몰라서 어떻게 해 줄 수도 없고…. 명쾌하고 화끈한 답변 부탁드립니다.



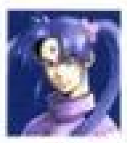
모든 학생들이 사춘기 때면 한번씩은 겪는 고민을 가지고 계시는군요. 일단 그남자와 그녀의 사정의 원제는 「彼氏彼女の事情」입니다. 다시 한번 강조하지만 射精이 아니라 事情이란 말입니다. 다시 말해 同音異議語라는 말이지요. 다 쓰고 보니 왠지 한자 공부처럼 되어버렸군요. 그럼 결론만 말하겠습니다. 「그 남자와 그 여자의 사정」은 정말로 건전한 애니메이션입니다. 괜히 제목만 갖고 이상한 상상을 하시다니… 후… 그나저나 윤영민님은 상당히 건전하시군요. 저 같았으면 친구들이 그러면 그럴수록 더더욱 보고 싶어질텐데…. 설마 지금 이 글을 읽으면서 "뭐야 살 뻔했잖아"라고 중얼거리는 독자. 건전하게 사세요. 건전하게. 그럼

안녕하십니까? 프리티♡사미형!(전부 메이 LEE님이라고 부르길래 전 그냥 형이라 부릅니다. '님'이라 아저씨 같다). 저는 컴퓨터가 없고 플스만 있기에 지금까지 비디오CD를 보질 못했습니다. 그러나 얼마전 피땀(?) 흘려 모은 돈으로 '플스 무비카드'를 사버렸습니다. 「이웃의 토토로」와 함께… CD를 돌리는 순간 놀랐습니다! 한글 자막이 나와!!(나오는 줄 몰랐다)

중략

그리고 프리티♡사미형께서 추천하신 「카드캡터 사쿠라」도 다음 아르바이트 월급으로 사려합니다. 앞으로도 계속 좋은 작품들을 많이 추천해 주세요.

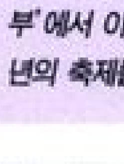
P.S 열혈 애니넷을 맡게 되셔서 축하합니다! 그리고 한국 애니메이션 CD는 없나요?(태권 V같은…) 있다면 추천 바랍니다.



헉… 뭔가 무서운 오해를 하고 계시는군요. 스스로 왜 모두들 LEE 님이라 부를까? 하고 의문을 제시하고 스스로 난 프리티♡사미 형이라 불러야지 하고 답변을 내신후 결국 스스로 납득해 버리시는 유성일 님 존경스럽습니다. 하지만 전 사미일뿐 메이LEE과는 아무런 관련이 없는 사람입니다. 가끔 동일 인물로 착각하는 사람이 있어서…. 그래서 다시 한번 말하지만 전 사미입니다. 그리고 무비카드 사신 것 정말 축하드립니다. 앞으로 더욱 다양한 애니를 접하시길 바라며 좋은 사연이 있을 때는 꼭 열혈 애니넷 앞으로 사연 부탁드립니다.

안녕하세요?(9월이잖아요~) 으…가을인데도 날씨가 이 모양이니… 안녕하실리가 없군요…. 어서 좀 시원시원하게 바람이 불었으면…. 아! 판매전 했어요! 저번부터 설쳐댔는데 헤헤…. 막상 닥치니까 빈둥빈둥 놀다가 막판에 불타올랐죠~ 근데 알고보니까 그거 '문화 진흥부'에서 하던거라고요! 오옷! 놀랍죠. 우리 정부도 이제 만화의 중요성을…쿠쿠…^^. 근데 주최가 '문화 진흥부'라서 고생도 엄청 했어요. 뭐라더라? "시민의 세금으로 이루어 지는거라 돈을 받으면 안된다!"라는 엄청난 이유땜에 고생 엄청 했어요. 옆에서 돈 못받게 감시하질 않나 어떤 자원 봉사자는 "이거 공짜죠?"하면서 삐로(그남자그여자에 나오는 개!?)열쇠고리를 그냥 가져가지 않나… 우리가 그걸 어떻게 만들었는데 밤새가면서 만든걸…힝… 그뿐일줄 아세요? 햇빛은 내리쬐는데 천막은 주기로 약속해 놓고 안주고 광화문 한복판에서 땀 삐질삐질 흘려가며 나중에 보니까 몇명은 화상까지 입었더라고요. 첫! 선크림이라도 줄 것이지…. 그리고 홍보는 또 왜그렇게 안됐는지… 가수들 안 나왔으면 사람들도 별로 없었을거에요.

하략



요즘은 날씨가 조금 선선해져 안녕한 사미입니다. 청소년 문화 축제에 참가하신 것 같군요. 그런데 주최가 '문화 진흥부'였군요. 하긴 8월에 정말 많은 축제가 있었지요. 그래서 결국 이번 축제에는 가지 못했지만 여러 가지 이유로 많은 의미를 가진 축제였었습니다. 광화문 한복판에서 청소년을 위한 문화 축제라… 확실히 시대가 많이 좋아졌군요. 하지만 이경진님 같은 경우 오히려 스트레스만 받고 오신 것 같은데… 사실 그런 것보다 '문화 진흥부'에서 이런 축제를 열었다는 사실이 중요한게 아닐까요. 다같이 좀더 나아질 내년의 축제를 기대해 봅시다.



아카데미 프레스

이번 호의 모델은 다름 아닌 건담! 화려한 디테일과 뛰어난 퀄리티를 자랑하는 마스터 그레이드(Master Grade-MG) 모델 4가지를 소개한다. MG 모델은 반다이에서 제작된 기존의 모델보다 훨씬 높은 퀄리티를 자랑한다는 의미의 새로운 시리즈로 현재 HG(High Grade) 시리즈와 MG 시리즈, 그리고 이것을 뛰어넘는 PG(Perfect Grade) 시리즈가

MSZ-006 Z건담



건담 시리즈 중 가장 뛰어난 스토리를 자랑했던 작품인 「기동전사 Z건담」에 등장했던 가변형 MS(모빌슈츠). 파일럿인 카미유 비단(カミーユ ビダン)의 제안에 의하여 거듭되는 티턴즈의 가변 MS를 상대하기 위하여 만들어진 Z계획의 산물이다. 변형으로 인해 얻어진 고속이동은 물론 하이퍼 메가 런처로 인한 공격력의 상승, 그리고 카미유라고 하는 뉴타입의 탑승으로 인하여 그 위력은 괄목할 만한 것이었다.

게이머들에게는 로봇 대전에서 보여지는 활약으로 이미 친숙한 로봇이라고 생각된다. Z건담의 키트는 대대로 이 「변형」이라는 난점을 가지고 제작되었다. 가변형 프라모델을 만들어 본 독자들은 잘 알만한 이야기이지만 키트 자체의 약점 때문에 가변 시에 모델이 파손되는 경우도 있고 그냥 두더라도 키트가 견고하지 못한 느낌을 주기 때문에 디오라마를 중시하는 사람들에게 있어서는 상당한 개조를 필요로 하는 경우가 허다했기 때문이다.

Z건담 역시 예외는 아니였다. 초기에 만들어진 Z건담의 프라모델은 1/100 스케일로 만들어져서 크기는 컸지만 가변에 문제가 상당히 많아 '결함 프라모델'로 찍혀버린 문제작이었다. 하지만 HG(High Grade) 시리즈 1/144스케일로 발매된 Z건담은 변형에 있어서나 전체적인 질에 있어서나 상당히 잘 만들어진 작품으로 이번에 MG 시리즈로 등장한 Z건담은 MG 시리즈이니 만큼 가변은 물론 가능하도록 만들어져 있다. 거기에다 변형이 불가능한 모델로도 만들 수도 있는데, 즉 머리의 안테나를 고정식과 가변식 중에서 선택하여 조립하는 형식으로 되어 있으므로 가변형으로 조립하고 싶은 사람이 여기에서 자칫 고정식으로 만들어 버리면 가변이 불가능한 방향으로 조립이 되기 때문에 조립에 주의가 필요하다. 또한 키트 내에 전구가 들어간다는 실로 엽기적인 설정으로 인하여 스태빌라이저 부분에서는 불이 반짝이기도 한다(뭐냐…). 물론 기본 무장인 빔 라이플과 빔 사벨, 하이퍼 메가 런처 등등의 무기도 충실히 재현되어 있으며 특히 웨이브 라이더의 변형은 가히 일품이다. 개인적으로는 가변형 모델 중에서는 가장 뛰어난 질을 자랑하지 않나 생각된다(하지만 그것은 역시 만드는 사람 나름…).

◀ 많은 팬들의 머리에서 필름처럼 돌아갈 제타의 위용

RX-178 건담Mk-Ⅱ

Z건담과 마찬가지로 기동전사 Z건담에 등장하는 건담. 작품 내에서 등장한 시기는 Z건담 보다 빠르다(하지만 MG 모델로 등장한 시기는 Z건담보다 늦다). 티턴즈에서 만들어낸 건담으로 전부 3기가 개발되었으며 에우고에서 탈취, 후에는 에우고에서 카미유, 에마 신(エマ シーン) 등의 파일럿이 탑승하게 된다. Z건담이 등장하기 전까지 카미유의 주력 기체로 대활약하게 되며 후에 G디펜서(Gディフェンサー)라는 서포트 기체와 도킹하여 슈퍼 건담(スーパーガンダム)으로서 Z건담 등장 이후에도 계속 활약하게 된다. 개인적으로 MG로 등장한다는 소문을 들었을 때 '티턴즈 컬러(검은색) 파츠는 없나'라고 기대를 했었지만…(상술의 귀재 반다이, 파츠를 따로 발매할 리가 없지). MG 시리즈 아니랄 까봐 역시 높은 완성도를 보이고 있지만 이 키트는 개인적인 불만이 상당히 많다. 가장 짜증이 나는 것은 역시 G디펜서, 반다이에서는 건담 Mk-Ⅱ 발매 후에 슈퍼건담을 MG 시리즈로 다시 발매했는데 이때 G디펜서는 따로 발매하지 않았다. 따라서 이전에 건담 Mk-Ⅱ를 구입한 사람들로서 슈퍼건담을 만들기 위해서는 어쩔 수 없이 MG 키트를 다시 사야하는 아픔을 겪어야 했다. 또 하나는 원작과의 '차이'. 뭘 이런 걸 가지고 시비를 거냐 라고 하는 독자들도 있겠지만, 사진을 보면 다리가 길다는 것을 느낄 수가 있다. 옛날 건담, 특히 건담 Mk-Ⅱ의 경우에는 요즈음의 건담W 시리즈처럼 그다지 롱다리가 아니어서 상당히 다부진 느낌을 풍겼던데 반하여 MG로 등장한 건담 Mk-Ⅱ는 요즘 것들처럼 다리가 길다. 원작에 심취한 팬들에게는 심각한 문제점으로 지적될 수 있다(반다이, 반성할 것!). 각설하고 키트를 살펴보면 가장 큰 특징은 역시 무버블 프레임(Movable Frame-쉽게 말하면 MS의 뼈대에 해당하는 부분)이다. HG 시리즈로 등장했던 때에도 그랬지만 다리 장갑을 떼어내면 보이는데 이 부분의 디테일이 상당한 수준이다. 게다가 MG 시리즈이니 만큼 그 리얼함은 극에 이를 정도(PG-Perfect Grade 시리즈에서는 극에 달했다. 단 이 모델은 아직 PG시리즈가 없다).



▲ 개인적으로 티턴즈 컬러를 더 좋아한다

마스터 그레이드 시리즈

*국내 소비자가격은 현재 엔화에 X 14를 한 가격입니다.
*국내 소비자가격은 환률에 따라 변동이 있을 수 있습니다.

이번 호에서 소개하는 제품은 다음의 4가지이다.

시리즈명	스케일	제품명	표시가격	소비자가격
마스터 그레이드 시리즈	1/100	Z건담	3,000엔	42,000원
마스터 그레이드 시리즈	1/100	건담 MKII	2,800엔	39,200원
마스터 그레이드 시리즈	1/100	건담 GP01	2,500엔	35,000원
마스터 그레이드 시리즈	1/100	GM	2,500엔	35,000원



RGM-79 GM

시대는 역행해고 역행하여 드디어 여기까지 이르렀다. 그것은 바로 자크와 함께 양산형의 명품(어떤 의미에서)으로 불리워지는 짐! 분명 GM인데 어째서 「짐」이라고 읽는 지는 지금도 의문의 수수께끼로 남는다. 짐의 등장은 당연히 건담 시리즈의 시초인 「기동전사 건담」이며 V작전이 시동되고 나서 건담의 실전 데이터를 토대로 만들어진 연방군의 첫 양산형 MS이다. 하지만 장갑이나 운동성능은 건담과는 비교도 할 수 없을 정도로 약한 것이었고 코어 블록 시스템도 채택되어 있지 않았다. 하지만 연방군에서는 계속적으로 양산형의 자리를 굳게 마크하여 Ⅱ, Ⅲ가 생산되었고 외전격으로 네모, 네로, 제건, 헤비건, 아쿠아짐, 블루 데스티니 등의 MS가 탄생하였다.

하지만, 개인적으로 생각해 볼 때 MG 시리즈의 짐은 거의 사기이다. 솔직히 말해서 MG 시리즈의 건담보다 생긴게 멋지다. 사진을 보라! 떡 벌어진 어깨, 긴 다리, 쭉 빠진 몸매…. 일년전쟁에서 연방군 병사들이 탑승했던 것이 정녕 이것이라면 나도 연방군 병사가 되고 싶을 정도이다. 농담은 그만하고, 그래도 MG판 짐이 멋진 것이 사실이다. 사실 원작의 설정 자료집을 보면 이 정도로 화려하지 않기 때문에 어떤 의미에서는 건담 Mk-Ⅱ와 마찬가지로 원작의 재현에는 실패했다고 말할 수도 있겠다. 하지만 이 키트에는 한 가지 치명적인 문제점이 존재한다. 그것은 바로 디테일. 부품의 수가 전부 169개(폴리캡 포함). 위의 GP-01의 코어 파이터 4개 수준이다. 물론 부품이 적어도 디테일을 표현할 수 있는 방법은 여러 가지가 있으니 부품 수를 가지고 디테일에 대해 왈가왈부할 문제는 되지 않겠지…라고 생각하는 독자들이 있을 것이다. 하지만 이 짐은 디테일 자체도 나쁘다! 자크 마저도 재현되어 있는 기체 내부 구조가 이 녀석은 없다. 아니, 이번에 소개하는 기체들 중에서는(Z는 가변형이기 때문에 논의에서 제외한다) 이 녀석만 없다. 빛 좋은 개살구가 무엇인지 여실히 보여주는 모델. 상당히 아쉬운 모델이라 할 수 있겠다.

◀ 이게 짐이냐! 너무 멋지잖아!

RX-78 GP-01 ZEPHYRANTHES



등장 작품은 「건담 0083-스타 더스트 메모리」. 탑승 파일럿은… 원래 누구였는지는 모르지만 코우 우라키가 억지로 타는 바람에 코우로 결정이 된다(개인적으로 코우와 니나를 건담에서 가장 싫어한다). 건담 개발 계획으로 만들어진 시리즈 중 그 1호기이며 GP-02, GP-03이 등장한다(GP-04는 계획에는 있었으나 등장하지 않았고 시마 가라하우(シーマ ガラハウ)의 탑승기인 가베라 테트라가 그 시스템을 이어 받았다고 한다). GP-01의 경우에는 반다이의 상술이 발휘됨과 동시에 무언가 조금 부족한 느낌을 주는 키트이다. 먼저 GP-01은 육전형 기체로서 나중에 우주전용 풀버니언으로 개조되는데 이 키트는 다른 버전으로 다시 발매되었다(물론 훨씬 더 비싸다). 또한 같은 GP 시리즈로서, GP-01보다 몇 배 많은 팬을 확보하고 있는 GP-02A 사이사리스 역시 MG 시리즈로 발매되었기 때문에 왜소한 느낌이 드는 것은 사실이다(GP-02A의 모델은 아토믹 바주카와 그 거대한 실드, 그리고 모델 자체의 중량감 넘치는 외장으로 인하여 케이스 크기에서부터 위압감이 몰려온다. 크기는 일반 가방으로 수송이 불가능한 크기). 하지만 MG 시리즈답게 나름의 디테일을 한껏 뽐내는 모습을 보여주는 키트이다. 개인적으로 높은 점수를 주고 싶은 부분은 코어 파이터와 코어 블록 시스템. 총 46개의 부품으로 그 리얼함을 재현한 코어 파이터는 MG 시리즈의 존재 의의를 보여주는 상당한 세세함을 자랑한다. 기본 무장의 충실함은 물론이고 워낙에 썰렁한 GP-01을 커버하기 위하여 기체 구석구석에서 재현도를 높인 모습을 확인할 수 있다. 위에서도 말했지만 풀버니언만 내놓았으면 좋았을 것을 하는 아쉬움이 계속 남는 모델이다.

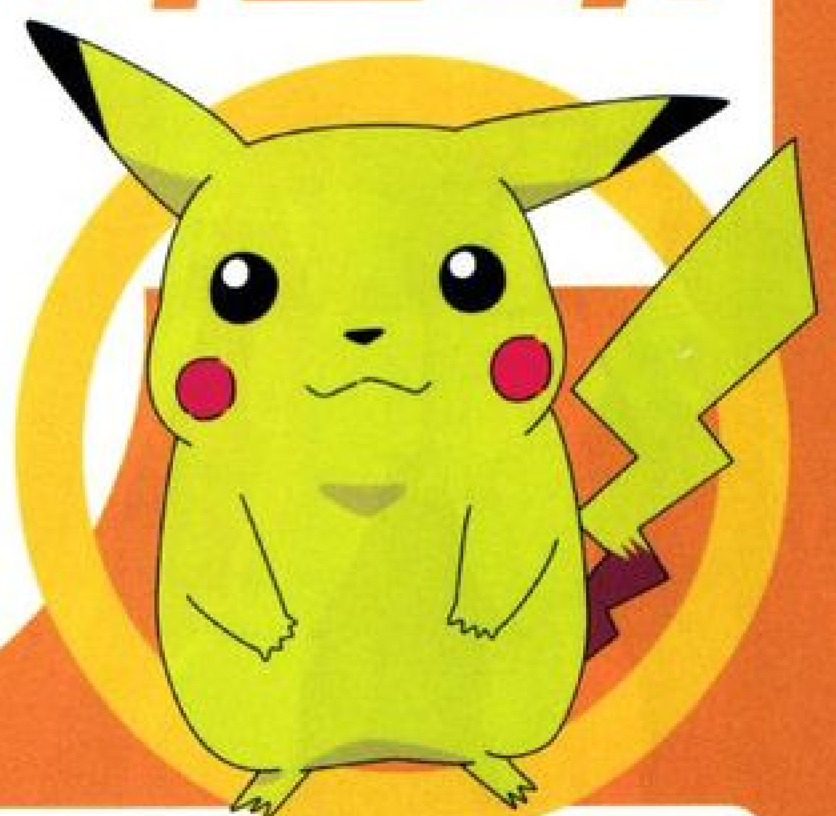
▶ 너무 말라서 「피리침 건담」이라고 부르고 싶다

반다이제품은 (주)아카데미과학에서 수입, 판매하고 있으며 아카데미 직매점 및 전문점 등에서 구입할 수 있습니다.

(C)Nintndo/Creatures/GameFreak



포켓몬, 이제는 카드다!



공전절후(空前絶後),
전무후무(前無後無),
초절무비(超絶無比)의 인기를 자랑하는
포켓몬 시리즈. 이제는 트레이딩 카드로
그 인기의 폭을
카더(carder)들에게까지 넓히고 있다.
자고로 다다익선(多多益善)이라,
놀거리는 많으면 많을수록 즐거움도
느는 법. 귀여운 포켓몬들이 가엽게도
그려진 포켓몬 카드의 바다에서
헤엄쳐보자.

●트레이딩 카드 게임

국내에서는 「매직 더 개더링」으로 상당히 유명세를 탄 트레이딩 카드는, 다양한 종류의 카드를 모아서 자신만의 덱(DECK-게임을 하기 위해 필요한 카드 세트)을 꾸미고 그것으로 다른 사람과의 대전을 즐기는 카드 게임이다. '같은 게임을 두 번 하지 않는다'라는 말로 대변될 정도로 카드가 많으면 많을수록 더욱 즐거운 게임을 즐길 수 있다. 따라서 그 중독성도 엄청난 것이 이 게임의 특성이라고 할 수 있다. 포켓몬 카드도 이 트레이딩 카드 게임의 일종으로 원작과 마찬가지로 총 151마리의 포켓몬 카드가 존재하며 몬스터의 진화나 같은 몬스터의 복수 존재 등등 원작의 느낌을 상당히 잘 살리고 있는 편이다.

●게임 준비물

일단 게임 준비물부터 살펴보자.



▲ 포켓몬 트레이딩 카드 게임에 사용하는 준비물

- ●스타터 팩 내지는 1덱(60장)
- ●포켓몬 코인
- ●룰 북(룰을 알고 있다면 없어도 된다)
- ●데미지 카운터 30개와 독 카운터(선택 사양)
- ●플레이 매트(선택사양)

스타터 팩에 쓰이는 포켓몬 카드는 다시 4종류로 나뉜다.

- ●기본 포켓몬 카드-진화가 되지 않은 몬스터 카드로 게임의 주가 된다.
- ●진화 포켓몬 카드-기본 포켓몬 카드가 있어야만 사용할 수 있는 강력한 카드.
- ●에너지 카드-포켓몬의 기술을 사용하거나 포켓몬을 도망 보낼 때 사용한다.
- ●트레이너 카드-포켓몬의 싸움을 보조하는 데에 쓰인다.

●게임의 진행

①카드를 섞어 가지런히 쌓아놓은 후 그 위에서 7장의 카드를 자신이 갖고, 다시 6장의 카드를 보지 않고 옆에 놓아둔다(옆에 놓아두는 카드를 사이드 카드라고 한다).

②각자 싸움에 나설 포켓몬을 한 마리씩 보이지 않게 내놓는다.

③선공과 후공을 정하고 나면 포켓몬을 공개하고 싸움을 시작한다.

④선공 플레이어가 자신의 턴을 보낸다. 싸움에 나선 포켓몬이 행동을 취하기 전에는 턴이 끝나지 않는다. 자신의 턴에서는

- ◆교대 역을 맡을 포켓몬의 소환
- ◆포켓몬의 진화
- ◆몬스터에게 에너지 카드 1장 부여
- ◆트레이너 카드의 사용
- ◆포켓몬의 특수능력 사용
- ◆포켓몬의 도망과 교대

등의 행동이 가능하다.

⑤몬스터로 공격을 하거나 그것이 여의치 않는다면 턴을 넘긴다.

⑥후공 플레이어의 행동을 마치고 ④부터 반복한다.

일단 목적은 상대의 포켓몬을 쓰러뜨리는 것이며 포켓몬을 한 마리 쓰러뜨릴 때마다 사이드 카드를 1장 받는다. 사이드 카드를 전부 갖는 플레이어가 승리한다.



●전투에서 카드의 역할

●포켓몬 카드에는 그 포켓몬의 HP와 속성, 특수능력, 기술의 사용에 필요한 에너지와 약점, 저항력, 도망에 필요한 에너지가 적혀 있다. HP가 0이 되면 기절상태가 되고 포켓몬이 가지고 있던 에너지 카드들과 함께 무덤으로 간다.

●트레이너 카드는 HP의 회복, 강제 송환, 카드의 보충 등의 보조 역할을 수행한다.

●에너지 카드는 포켓몬이 행동을 취할 때 필요한 것으로 1턴에 1장만 붙일 수 있다. 기술을 사용한다고 해서 카드를 소비하지는 않지만 교대를 위하여 도망을 보낼 때는 필요한 만큼의 에너지 카드를 무덤으로 보내야 한다.

●진화 포켓몬 카드에는 기본 포켓몬의 누구에서 진화했다는 항목이 있는데 이 포켓몬에 덮어 씌워 사용한다. 이렇게 되면 사용기술이 늘어나게 되므로 다양한 공격이 가능해진다.



●직접 해보는 것은?

글쎄~. 한정된 지면이므로 설명에 부족한 점이 있을 것이다. 아무래도 직접 하는 쪽이 이해가 빠를 듯. 그렇게 어려운 룰은 아니지만 상태이상 등 원작의 룰도 건재하기 때문에 직접 해보고 익히기를 권장한다. 관심 없는 사람은…(묵비권).



▲ 없어도 상관은 없지만 있으면 편리한 카드 보관함



▲ 빨간색 조명아래서 비치는 카드파일



▲ 옆의 두 개는 실제로 GB판에 등장했던 트레이너들을 중심으로 꾸며진 트레이너 덱



▲ 다양한 포켓몬 카드



▲ 사탕이 아니다. 이것은 데미지 카운터와 독 카운터

anime club 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

10월호 퀴즈 정답

「카드캡터 사쿠라」의 히로인 '키노모토 사쿠라'의 성우는 누구일까요?(도키메키 드라마 시리즈의 아키호 미노리의 성우도 담당했었죠) ……………………… 정답: 탄게 사쿠라

상품 리스트

포켓몬 라이트 키홀더 - 10명

박대희/ 경기도 용인시 포곡면 삼계리 대명맨션 3동 101호
이태열/ 경기도 의정부시 신곡동 613-12번지
이춘근/ 경북 상주시 낙양동1구 61-8번지
윤보혁/ 서울시 동작구 흑석1동 미로빌라101호 204-18번지
이준영/ 경기도 안양시 만안구 석수2동 무림APT 3동 204호
안신영/ 강원도 인제군 인제읍 합강 1리 2반
김영재/ 서울시 강동구 길2동 신동아APT 1동 1001호
성동기/ 경기도 의정부시 가능1동 352-2 율림주택 4동 101호
이정수/ 경기도 수원시 권선구 평동 15-20
정재환/ 서울시 도봉구 쌍문4동 59-5

●이상 발표한 10분에게는 포켓몬 라이트 키홀더를 선물로 보내드립니다.



※업체 사정에 의해 상품이 바뀌게 되었습니다. 독자 여러분들의 양해를 바랍니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 10월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈! 퀴즈! 퀴즈!

포켓몬 트레이딩 카드 게임에서 승리를 하는 방법은?

―――――OOO OO를 모두 획득한다.

상품리스트: 「신세기 에반겔리온」초호기 액션 피규어 - 5명

응모방법: 이번 호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 10월 15일까지 보내신 분 중 5명을 추첨, 99년 12월 호에 발표합니다.
문의 전화: 02) 3142-6845

●anime club 수입원: (02)326-3705, 총판매원: (02)323-5172.

GAME 클리닉

담당자 넋두리

안녕하십니까? 하늘은 높고 게임은 풍성하다는 천고오풍( )의 계절인 가을이 다가왔습니다. 선선한 가을이라고 너무 게임에만 열중하지 마시고 때로는 학업에도 조금씩 열중하는건 어떨까요? 여기 GAME 클리닉에서는 모든 독자들의 게임라이프에 방해되는 게임에 대한 모든 문의, 저 프리티♡사미가 해결해 드립니다(가끔씩은 다른 사람들이 해결해 줄 때도 있습니다). 그리고 이번 달부터 절대로! 액플코드에 대한 문의는 받지 않습니다. 적어도 자신이 게이머라고 생각한다면 액플에 의지하지 말고 스스로의 힘으로 클리어 하는 것이 당연한게 아닐까요?

카드 캡터 사쿠라 (PS)

Q **안녕하세요. 이번에 사미님의 추천으로 플스용「카드캡터 사쿠라」를 구입했습니다. 그런데 전 일본어도 모르고, 사쿠라에 대해서도 잘 몰라 게임을 전혀 못하고 있습니다. 사미님, 부디 공략을 해주시거나, 정 안되면 모든 카드의 리스트라도 작성해 주십시요. 제발 부탁합니다.**

[redacted]

A 상당히 많은 공략 요청이 들어오고 있는 게임이군요. 하지만 본지에선 공략이 힘드니 여기서 적은 지면이나마 모든 카드에 대해 설명하겠습니다.

카드이름	능력	속성	입수한 화
THE WINDY (바람)	바람을 이용한 결박	바람	1화
THE FLY (날개)	하늘을 날 수 있다	보조	1화
THE SHADOW (그림자)	그림자를 늘려서 물리력을 행사	공격	2화
THE WARTY (물)	물을 이용한 공격물	물	3화
THE RAIN (비)	비를 내리게 한다	보조	4화
THE WOOD (나무)	나무를 성장시켜서 유용하게 사용	보조	4화
THE JUMP (점프)	뛸 수(?) 있다	공격=보조	5화
THE ILLUSION (환상)	술자가 지시하는 환상을 보여준다	보조	6화
THE SILENT (조용함)	음소거를 시켜준다?	??	7화
THE THUNDER (번개)	번개를 부른다	공격	8화
THE SWORD (검)	마음먹은 것은 무엇이든 자를 수 있다	공격	9화
FLOWER (꽃)	꽃을 부를수 있다	보조	10화
THE SHIELD (방패)	무엇이든지 방어할 수 있다	보조	11화
THE TIME (시간)	시간을 조종할 수 있다	보조	12화
THE POWER (힘)	힘을 강하게 해준다	보조	13화
THE MIST (안개)	안개에 휩싸인 것을 부식시켜버린다	공격=보조	14화
THE STORM (폭풍)	회오리 바람을 일으킨다	공격	15화
THE FLOAT (띄우기)	물건이나 사람을 공중에 띄운다	보조	15화
THE ERASE (지우기)	기억이나 사람, 사물을 지운다	보조	17화
THE GROW (등불)	불을 밝힌다	보조	18화
THE MOVE (이동)	작은 물체를 이동시킨다	보조	19화
THE FIGHT (싸움)	싸움을 잘하게 해준다	공격=보조	20화
THE LOOP (루프)	반복시킨다	보조	21화
THE SLEEP (잠)	잠들게 한다	보조	22화
THE SONG (노래)	노래를 복사한다	보조	23화
THE LITTLE (작은)	사람을 작게 만든다	보조	24화
THE MIRROR (거울)	똑같이 복제한다	보조	25화
THE MAZE (미로)	미로를 만든다	보조	26화
THE RETURN (리턴)	과거로 보낸다	보조	27화
THE SHOT (쏘기)	작은 녀석이 놈이 몸통 박치기로 공격! 총알 같다	공격	28화
THE SWEET (달다)	뭐든지 달게 만드는 카드	보조	29화
THE DASH (돌진)	빨라지는 카드	보조	30화
THE CREATE (창작)	이야기를 쓰면 현실화되는 카드	보조	31화
THE BIG (큰)	크게 만든다	보조	31화
THE CHANGE (바꾸기)	두 사람의 내용물(?)을 바꾼다	보조	32화
THE FREEZE (얼음)	물을 얼린다	공격	33화
THE FIERY (불꽃)	불을 뿜는다	공격	34화
THE BUBBLE (거품)	불명	불명	35화
THE WAVE (파도)	불명	불명	36화
THE DRAW (끌다)	불명	불명	36화
THE ARROW (화살)	불명	불명	36화
THE LIBRA (중량)	불명	불명	36화
THE SNOW (눈)	눈을 내린다	보조	36화
THE VOICE (목소리)	목소리를 훔친다	보조	37화
THE LOCK (잠그다)	문을 잠근다	보조	38화
THE CLOUD (구름)	구름을 부른다	보조	39화
THE DREAM (꿈)	예지몽을 보여주는 카드	보조	40화
THE SAND (모래)	모래바닥을 만드는 카드	공격	41화
THE DARK (어둠)	어둠을 발생시킨다	공격	42화
THE LIGHT (빛)	빛을 발생시킨다	공격	42화
THE TWIN (쌍둥이)	똑같이 생긴 놈들이 공격한다	공격	43화
THE EARTHY (대지)	대지를 이용한 공격	땅	45화

센무 체험판(DC)

Q **DC용 솔칼을 샀는데 센무 체험판이 들어있지가 않습니다. 어떻게 된거죠? DC용 복사GD는 언제나오나요.**

A 뭔가 잘못 알고 계시는 것 같은데 소울칼리버에는 센무 체험판은 동봉되어있지 않습니다. 센무 체험판은 소울 칼리버를 예약한 사람에 한해서 특별히 배포된 것입니다. 물론 일본에서의 얘기고 국내에서는 일본까지 가서 소울 칼리버를 예약해서 사온 사람은 없을테니 당연히 센무를 받을 수 없는거죠. 국내에서 센무 체험판을 구하려면 돈주고 사시는 수밖에 없습니다. 그래도 물량은 꽤 들어와 있으니 구하기는 쉬우실 겁니다. 그리고 DC 복사GD에 대해 물어 보셨는데 이런 문의에 대해서는 국내의 정품 시장 활성화를 의해 답변해 드릴 수 없습니다.

디노 크라이시스 (PS)

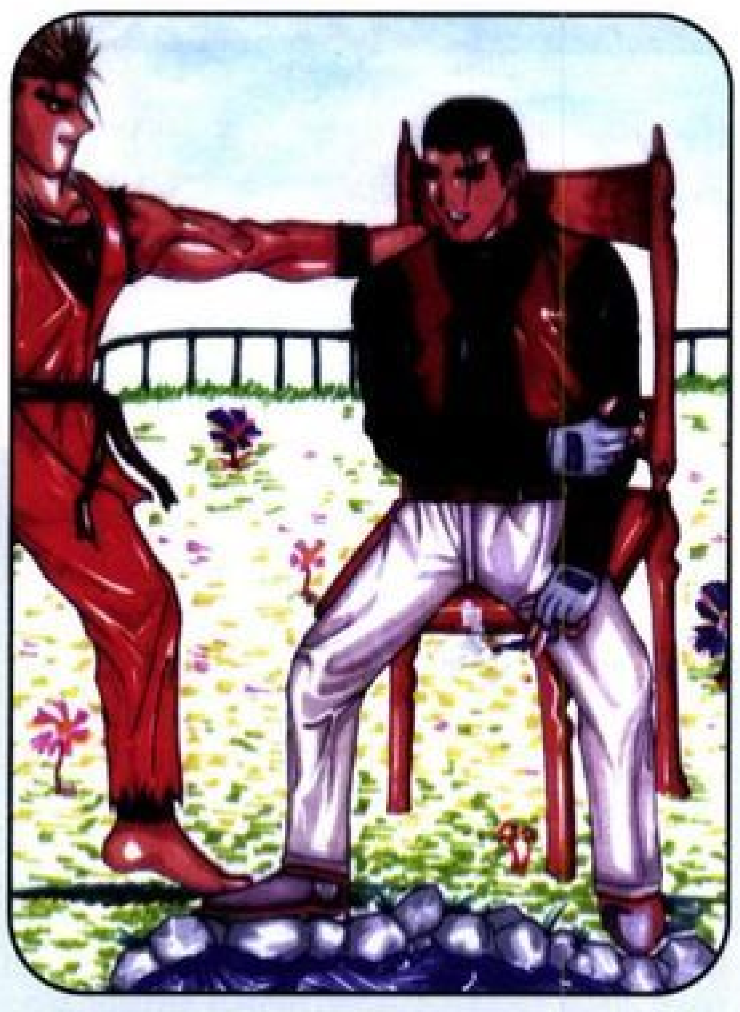
Q 디노 크라이시스에서 마지막왕을 깨기전에 연료를 얻어야 하는데 어디서 얻는지 모르겠습니다. 알려주세요.

A 디노 크라이시스의 질문이 폭주하는 관계로 이제 디노 말만 들어도 징글징글 몸서리증이 나는군요(그렇다고 독자님 탓은 아닙니다). 호버 크래프트까지 도착하면 릭이 연료가 없다고 연료를 가져오라고 하죠? 곧바로 문으로 나간 후에 쌓여있는 짐들을 조사하다 보면 글씨 색이 다른 메시지가 나오는 짐이 보일 겁니다. 거기에다 대고 릭이 주었던 아이템을 사용한 후 다시 릭에게 가면 이벤트가 진행되고 티라노사우르스와의 보스전이 펼쳐집니다.

DDR (PS)

Q 지금까지 나온 PS용 DDR이 몇가지 입니까? 저희집에 있는건 아케이드에 있는 노래도 없고 캐릭터도 안골라지고…. 캐릭터 고르는 방법은 없습니까?

A 전부 2가지로 아마 독자님이 가지고 계신 것은 1ST MIX라고 생각합니다. 따라서 캐릭터도 노래도 전부 등장하지 않죠. 2ND MIX를 사시면 나머지 캐릭터와 노래들을 즐길 수 있습니다.



용호의 권
이정수/수원시 권선구 평동 15-20 6/4

퍼스트 키스 이야기(PS)

Q 안녕하세요. GAME 클리닉 담당자님. 저는 작년에 구입한 퍼스트 키스 이야기를 플레이하고 있는 독자입니다. 근데 문제는 대부분의 캐릭터는 모두 엔딩을 봤는데 아직까지 한 캐릭터만은 엔딩을 못보고 있습니다. 그 캐릭터는 바로 오프닝에 나오는 포니테일을 한 미소녀인데… 이름도 모르고 아직 얼굴도 한번 못보고 있답니다. 제발 이 캐릭터에 대해 알려주세요. 이왕이면 공략도….

A 저와 같은 경우군요. 저 역시 한때 그 캐릭터가 등장하지 않아 상당히 고민했었습니다. 일단 포니테일과 웨이트레스복이 잘 어울리는 이 캐릭터의 이름은 '타치바나 카스미'. 바로 '타치바나 미사토'의 동생이지요. 일단 처음 미사토의 카페에 가면 '미사토'를 만날 수 있습니다. 그리고 다음에 한번 더 카페에 가면 아르바이트를 하고 있는 '카스미'를 만날 수 있을겁니다. 이 게임의 최고 인기 캐릭터 '카스미'를 만나려면 아무래도 인기가 없는 '미사토'(전 캐릭터중 유일하게 엔딩 동영상이 없습니다)가 있는 카페에 두번 가야 한다는 조건때문인지 대부분 카스미를 만나지 못한채 게임을 진행하게 되는 것입니다. 저 역시 모든 캐릭터 공략후 마지막 완벽 데이터를 위해 '미사토'를 공략하려고 카페에 갔다 우연히 카스미가 있다는 것을 알았습니다. 카스미의 공략은 그다지 어렵지 않으니 일단 등장시키고 나서 천천히 진행해 보세요.

바이오 하자드 3 (PS)

Q 이번에 바이오 하자드 3를 구입하였습니다. 근데 몇번 하다보니 게임이 너무 쉬워지네요. 추적자를 나이프 만으로 상대하고 싶은데, 나이프 만으로도 추적자를 이길 수 있나요?

A 근성있는 플레이어이시군요. 훌륭한 질문입니다. 물론 나이프도 무기인 만큼 이것만으로도 추적자를 쓰러뜨리는 것이 가능 합니다. 하지만 무려 82회를 공격해야 하는군요. 하지만 전작과는 달리 회피와 퀵 턴의 액션이 추가되었으므로 이 신 기술들을 이용해 잘 피하며 공격한다면 가능성도 있어 보입니다. 2번째로 등장하는 추적자가 공격 패턴이 회피하기 쉬우므로 노려보시길. 참고로 말씀 드리자면, 핸드건은 44발, 강화 핸드건은 28발, 샷건은 20발, 강화 샷건은 20발, 그레네이드는 16발 그레네이드 유산탄은 14발, 그레네이드 화염탄은 12발, 그레네이드 냉동탄은 10발, 마그넘은 14발, 로켓런처는 4발이 필요하군요. 헉헉.

데드 오어 얼라이브 (PS SS)

Q 안녕하세요. 저는 이번에 데드 오어 얼라이브를 구입한 건전한(?) 학생입니다. 다름이 아니오라 친구의 말로는 기본 복장 이외에도 여러 가지 복장이 존재한다던데 그 진상을 알려주십시오.

A 어흠… 상당히 건전한 게임을 구입하셨군요. 하지만 데드 오어 얼라이브라면 새턴판과 플레이스테이션판이 있는데 과연 어느 것을 구입하셨다는 건지…. 뭐 어느 쪽이라도 비기는 같으니 그럼 비기를 알려 드리지요. 간단합니다. 한 캐릭터로 엔딩을 한번 볼때마다 그 캐릭터의 복장이 하나씩 추가됩니다. 그런 식으로 계속 진행 하시다보면 언젠가는 모든 복장을 모으실 수 있을 겁니다. 그리고 이런 식으로 진행하다보면 그 외 각종 숨겨진 캐릭터와 옵션들을 꺼낼 수 있을테니 좀더 정진 하십시오. 참고로 이거 모든 복장 모으는 것 상당한 노가다가 필요합니다. 각오를 단단히 하시길….

오메가 부스트 (PS)

Q 안녕하세요. 겜 훈장. 이번에 오메가 부스트란 슈팅 게임을 구했는데 게임의 난이도가 너무 높으니 좀 쉽게 하는 법을 가르쳐 주시오. 또 세이브 하는 법도? 그럼 난 겜훈장만 믿겠소.

A 오메가 부스트라…. 정말 높은 난이도에 360도로 회전하는 시점. 저도 예전에 꽤나 고생했던 게임이지요. 우선 게임을 쉽게 클리어 하는 법이라…. 음… 저 같은 경우는 3일 밤 낮으로 잡고 하다보니 어느새 클리어가 되더군요. 어느 슈팅이나 마찬가지 겠지만 이 게임역시 암기가 중요합니다. 아무리 어려운 게임이라도 적의 패턴은 정해져 있으니, 그것만 외우면 쉽게 클리어하실 수 있을겁니다. 그리고 클리어를 하게 되면 올랭크 S를 위해 도전하십시오. 그것이 남자의 로망입니다. 그리고 세이브라… 오메가 부스트는 중간 세이브 기능이 없습니다. 오메가 부스트의 세이브는 오로지 자신의 플레이를 기록할 수 있는 것 뿐입니다.
그럼 반드시 클리어 하시길 기원하겠습니다.

댄싱 블레이드 -천방지축 도천사- 완전판 (DC)

Q **안녕하세요. 저는 이번에 댄싱 블레이드를 구입하였습니다. 하지만 전혀 일본어가 안돼 어떻게 하면 누구의 엔딩이 나올지 전혀 모르고 있습니다. 제발 분기 선택만이라도 알려 주세요. 그럼 사미님 꼭 부탁합니다.**

A 모처럼 구한 DC용 게임인데 일본어가 안돼 플레이를 못하고 있다니… 정말 아쉽군요. 하지만 댄싱 블레이드 같은 게임은 공략이 사실상 필요없는 게임으로 일본어를 일일히 번역해 논다고 해도 아무 의미가 없는 게임입니다. 그래서 적은 지면이나마 독자님이 모든 엔딩을 볼 수 있도록 분기표를 게재하겠습니다. 그럼 재미있게 플레이하세요.

모모와 나요타케 편

첫번째 선택지에서鬼退治といえば…(괴물퇴치라고 하면)를 선택하면 '모모'와 '나요타케' 편이 진행 된다. 여기서는 ⊙ 표시가 되어있는 선택지로 진행하면 모모의 엔딩이, 그냥 진행하면 나요타케의 엔딩을 볼 수 있다.

もう 少こしだけ…(조금 더…) | ここで じっと…(여기서 계속)

⊙ここは やっぱり(여기선 내가…) | ここは キジメに(여기선 키지메에게) | 猿吉に(사루기치에게)

⊙桃を…(모모를) | 穩便…(온화하게)

⊙敵か?(적인가?) | 花火の 音かな?(불꽃놀인가?)

⊙そばに ハッチが(옆에 문이…) | くそ~魔法で(젠장~마법으로…)

こういうときは…(이럴때는…) | ⊙ようし, ぼくの…(좋아, 나의…)

ここは 調子を…(여기선 분위기를…) | ⊙ぼ, ぼくには 桃が…(나, 나에게는 모모가…)

⊙なんとかしなくちゃ…(어떻게든 해야…) | ナヨタケの力を…(나요타케의 힘을…)

⊙みんな 無事だったか?(모두 무사해?) | これは いいかも…(이건 좋을지도…)

この 船を 敵に…(이 배를 적에게…) | ⊙早く 不時着しなくちゃ(빨리 불시착을 해야…)

⊙ぼくの力を桃に…(내 힘을 모모에게…) | 一發を 見舞してやる!(한방 날려주지!)

⊙모모의 엔딩 | 나요타케의 엔딩

키지메와 오이누편

첫번째 선택지에서 たまには…(가끔은…)를 선택하면 '오이누'와 '키지메' 편이 진행된다. '오이누'와 '키지메' 편은 본편과는 상관없는 일종의 외전격인 스토리로 선택지라고 해봐야 간단한 것들뿐이다. ⊙ 대로 진행하면 '오이누'의 엔딩을 반대로 진행하면 '키지메'의 엔딩을 볼 수 있다.

卵酒にしようかな(란주로 할까) | ⊙かゆにしようかな(죽으로 할까)

キジメの藥をもらおうかな(키지메의 약을 받을까) | ⊙おイヌちゃんのに しようかな(오이누짱것을 받을까)

キジメに お願いしよう(키지메에게 부탁하자) | ⊙おイヌちゃんに お願いしよう(오이누짱에게 부탁하자)

しばらく 様子を みてみよう(잠시 지켜보자) | ⊙早く 助けなくちゃ(빨리 도와줘야…)

キジメと力を合わせれば…!(키지메와 힘을 합치면) | ⊙おイヌちゃんといっしょに(오이누짱과 함께)

키지메 엔딩 | ⊙오이누의 엔딩

루나 2 이터널 블루 (SS, PS)

Q **루나 2 이터널 블루의 엔딩을 보고 난 후 스페셜 모드를 하려고 하는데 공략이 없어서 그런지 어렵네요. 스페셜 모드 좀 공략해 주세요.**

A 루나 2 정말 재미있는 게임이죠. 하지만 루나의 전부라고 할 수 있는 스페셜 모드를 아직까지 클리어 못하셨다니 GAME 클리닉 담당자로서 도저히 그냥 넘어갈 수 없군요. 여기서는 스토리를 배제한 최대한 단시간내에 스페셜 모드를 클리어 할 수 있는 루트를 공략해드리겠습니다.

루나2 스페셜 모드 공략

일단 게임이 시작되면 모든 동료를 모아야 한다. 모든 동료를 다 모으지 않아도 게임 클리어에는 상관이 없지만 모든 동료를 모아 최종 보스를 물리치면 히이로가 푸른 별로 가기 위해 동료와 헤어지는 부분에 무비가 추가된다(보통은 음성만 나온다).

마법도시 벤에 가서 레미나를 동료로 얻는다. → 캐러반에 가서 진을 동료로 얻는다. → 라크릴 마을에 가서 롱파를 동료로 얻는다. → 가레온을 처음 만났던 유적에 가서 레오를 동료로 얻는다. → 기계산에 가서 아레스가 사용하던 최강의 검인 알테나의 검을 나루에게 받는다.

다음은 추억의 크리스탈을 입수해야한다. 추억의 크리스탈은 동영상이 나온 지역에 가면 그 동영상을 다시 볼 수 있으며, 크리스탈에 저장이 되므로 언제든지 다시 볼 수 있는 유용한 아이템이다.

노트마을의 다리의 경계 부분에 가서 줄리아를 만난다. → 서쪽의 술집에 있는 카일을 만난다. → 줄리아 일행에게 추억의 크리스탈을 얻을 수 있다.

이제 스토리 진행을 위한 모든 준비가 끝났습니다. 지금부터는 정석으로 스토리를 진행하겠습니다.

레미나와 함께 벤의 도서관으로 가 책을 조사한다. → 레미나의 엄마에게 가서 말을 건다. → 프롤로그에 나왔던 용의 유적의 최상층에서 보석을 얻는다. → 아자드로 가기전 루시아의 서비스 신을 보았던 물의 유적의 안으로 들어간다. → 최상층에서 보석을 얻는다. → 두개의 보석을 모두 모았다면 달튼에서 란스의 수해로 접어드는 곳에 있었던 탑으로 간다. →그 안에서 용의 눈에 보석을 넣으면 안으로 들어 갈 수 있다. → 최상층에서 마지막 보스 성룡과의 전투에서 이기면 히이로는 루시아에게 갈 수 있다. → 그리고 감동의 엔딩

VGA -BOX (ETC)

Q **사미님, 저는 이번에 DC를 구입하게 되었는데 매장 아저씨의 말로는 VGA-BOX란 것을 사용하면 DC의 화질이 훨씬 좋아진다고 합니다. 이게 정확히 뭐하는 물건(?)인지 자세히 알려주세요. 또 막상 살려고 보니 대만제와 일본 정품이 있는데 두 제품의 차이는 무엇인지 알려주세요.**

A DC를 구입하셨군요. 일단 축하드립니다. 질문하신 VGA-BOX란 것은 간단히 말해 컴퓨터 모니터에 직접 연결해, DC의 고해상도 게임을 완벽히 출력하게 해주는 주변기기입니다. 일반 모니터는 아무리 좋다고 해도 기본 해상도가 있기 때문에 아무래도 VGA-BOX의 성능을 따라오기는 힘들지요. 또한 컴퓨터 모니터에 별도의 전원 없이 바로 연결할 수 있는데다 S-VHS와 AV출력까지 지원돼 따로 S단자 케이블을 구입하지 않아도 되기에 여러모로 하나쯤 구입하시는 편이 좋습니다. 하지만 가격이 상당한 고가여서 이전에는 많은 유저들이 구입을 망설였지만 요즘은 대만제가 발매되어 저가에 판매되고 있습니다. 대만제와 정품의 차이라면, 대만제가 접속부위가 좀 뻑뻑하다는 것인데 크게 문제가 되지는 않습니다. 자! 이제 답변이 되었는지요.

버추어 파이터 3tb (DC)

Q 아키라의 독보정슬 마스터법을 가르쳐주세요.

A 독보정슬은 'K+G입력 후 1프레임 이내에 G버튼을 뗀다'라는 독특한 커맨드를 가지고 있습니다. 버파 3tb는 초당 60프레임이니 K+G입력 후 K버튼은 그대로 누르고 있는 상태에서 1/60초 내에 G버튼만 떼면 되는 것입니다. 스틱으로 플레이하신다고 가정할 때, 엄지로는 G버튼을, 중지로는 K버튼을 누르게 되지 않습니까? 이 때, 초등학교 시절 지우개 따먹기 하던 추억을 되살려서 엄지손가락으로 G버튼을 살짝 튕겨주세요. 물론 중지는 K에 고정시킨 상태로요. 이것이 가장 많이 쓰이는 「장충동식 독보법」이고요, 「장충동식 독보법」이 잘 안된다면 검지를 G에, 약지를 K에 놓고 「장충동식 독보법改」를 사용해보세요. 이 외에 잘 알려지지 않은 「독박골식 독보법」도 있습니다. 3공시절에 유행하던 독보법이었는데 정통 시전자의 대부분이 친일파였던 관계로 신정권맞이 친일파 색출작업과 동시에 전수가 단절된 비운의 독보법입니다. 요는, G와 K를 버튼에 묻은 과자부스러기 털어내듯이 살짝 긁어주는 것인데 이 때 버튼에서 두 손가락이 동시에 떨어지면 안되고 K쪽 손가락이 약간 오래 머물러 주어야 합니다. 비록 설명은 장황했지만 몇 십번만 수련하면 장애자가 아닌 이상 성공률을 80%이상으로 끌어올릴 수 있을 겁니다.

참고로 독보정슬은 한자로 獨步頂膝이라고 쓰는 중단판정의 무릎공격으로서 울프, 제프리, 사라, 잭키의 무릎공격과 비교해 커맨드를 제외하고는 별반 다른 점이 없습니다. 한마디로 쓸데없이 어려운 기술이라고 할 수 있죠. 가드시 딜레이가 10프레임으로 가드시 딜레이가 11프레임 이상인 타 캐릭터의 무릎에 비해 딜레이가 적다는 것이 유일한 장점이라고 하겠네요.

누누히 강조하지만 버파의 세계에서 살아남는 길은 '수련' 뿐입니다. 마감기간에도 드캐 스틱과 씨름하던 사미군은 어느덧 수라패왕고화산과 코리안스텝을 자유자재로 구사하는 지경에 이르렀군요…

-쑥쑥 커가는 제자를 바라보며 흐뭇한 미소짓는 사나이 울프였습니다



사진2> 안녕…게임파워
박경배/광주시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호

Q 붕격운신쌍호장과 수라패왕고화산을 한 달째 연습하고 있는데도 절대로 안됩니다. 아무리 대전게임에 소질 없는 저라지만 이건 너무한 거 아닙니까? 사나이 울프님 제발 답변 좀 해주세요. 살고 싶지가 않습니다.

A 거짓말 안보태고 대략 300번쯤 받아본 질문입네요. 게임 클리닉에서 마나 답변해 드릴 수 있게 되어 정말 기쁘게 생각합니다. 자, 그럼 차근차근 문제를 해결해 나가 봅시다.

붕격운신쌍호장

붕격운신쌍호장에 대해 약간의 설명을 드리자면, 팔극권의 대가 오련지 노사의 장기로서, 버파 프로듀서 스즈키 유씨가 무술고증을 위해 중국을 방문했을 때 오련지 노사의 기술 시전을 보고 매료되어 아키라의 것으로 만들었다는 후문을 가진 아키라의 대표기술입니다. 약어로 '붕운쌍', 혹은 '추창'이라고도 하는데 '추창망월'이라는 어느 권법의 초식과 비슷한 모션을 취한다하여 그런 별칭이 붙었다고 하네요. 잡설은 치우고 본론으로 들어가서 찬찬히 살펴봅시다.

붕격운신쌍호장의 커맨드는 P+K+G, ←↘P+K, ←P로서 P+K+G(붕격)와 ←↘P+K(요자천림)와 ←P(쌍장)의 3단계로 이루어져있죠? 일단 2단까지만 넣어봅시다. P+K+G, ←↘P+K까지만 입력해보는 겁니다. 여기서 주의할 점은 ←P+K+G, ↘P+K가 되면 안된다는 것과 ←↘P+K를 입력할 때 ←↙↓↘P+K가 되면 안된다는 거죠. 몇 번만 연습해보면 2단까지는 50%이상 나갈 겁니다(안되더라도 될 때까지 해보세요. 30분이 넘게 연습해도 안 된다면 콘트롤러의 문제거나 자기 손의 문제일 겁니다). 자, 이제 2단이 어느 정도 완성됐으면 3단을 넣어볼 차례입니다. 어렵지 않아요. P+K+G, ←↘P+K에 ←P만 더 넣어주면 됩니다. 단지 ←P만요. 역시 주의할 것은 ↘↓↙←P가 되면 안된다는 거죠. 딱 한 시간만 연습해보면 50% 이상의 확률로 대망의 붕격운신쌍호장을 구사할 수 있을 겁니다. 추창 연습에 가장 중요한 것이라면, 기술이 안나갈 때 조급하게 마음먹지 말고 커맨드를 입력하는 스피드를 조금씩 조절해 가며 '또박또박' 입력하라는 것. 이것만 숙지하면 어려울 것이 절대 없습니다. 그리고 오른손잡이의 경우 1P쪽에서 구사하는 것이 더 쉬우므로 1P쪽에서 마스터하고 2P쪽에 도전하세요.

한 가지 추가하자면, '강제 추창'이라는 것이 있습니다. 상대가 붕격(P+K+G)를 카운터로 맞았을 때는 입력방식을 약간 다르게 해주어야 하는데, 이것을 강제 추창이라고 하죠. 방법은 별다른 것이 아니고 단지 커맨드를 빠르게 입력해주기만 하면 됩니다. 그런데 그 '빠르게'라는 것이 조금 빠른 정도가 아니고 엄청난 스피드를 요하는 것이어서 초보 추창마스터에게는 거의 불가능에 가깝습니다. 기술의 특성상 붕격이 카운터로 들어가는 일은 그리 흔한 것이 아니니 그냥 접어두셔도 좋을 것 같습니다. 아참, 2단째 요자천림에서 ↘P+G로 잡기회피가 가능하다는 사실도 알아두세요. 상대가 추창회피를 예상했다면 추창 대신 밀착 철산고를 먹여주는 겁니다.

수라패왕고화산

붕격운신쌍호장과 함께 아키라를 대표하는 기술로서 '수패고'라는 약칭으로 불리죠. 공중콤보 외에는 쓸 곳이 없지만(링아웃용으로 쓸 수는 있습니다) 그 공중콤보라는 용도 하나만으로 붕격운신쌍호장보다도 마스터의 필요성이 더 절실한 기술입니다. 커맨드는 ↘K+G, →P, ← → P+K로서 ↘K+G(용창식), →P(마보정주), ← → P+K(철산고)의 3단계로 이루어져 있습니다. 역시 2단까지만 연습해 봅시다. ↘K+G, →P지요? 별 것 아닌 것 같아도 의외로 잘 안나갈 겁니다. 그 이유는 ↘K+G와 →P사이에 반드시 레버 중립이 필요하다는 것을 모르기 때문이죠. 레버중립에만 신경쓰면 일단 2단까지는 완성입니다. 레버중립에 대한 집착이 너무 강해지면 ↘K+G, ← →P가 되어 안나가게 되는 수도 있으니 레버 입력은 자연스럽게. 1단 용창식이 상대에게 닿지 않았다면 2단으로 절대 연결이 안된다는 것도 알아두시고요. 여기서 3단째 철산고(← → P+K)를 연결해 주어야 하는데 이 부분이 붕격운신쌍호장의 3단 연결과는 비교도 안되게 까다롭죠. 일단 3단은 접어두고 철산고만 따로 연습해 보십시다. 성공률이 95%가 안된다면 수패고는 꿈도 꾸지 마시고 철산고부터 확실히 익히고 오세요. 철산고가 완성됐다면 2단에 연결해서 써보는 겁니다. 잘 안되지요? 아예 손이 꼬여버리는 경우도 있고 자신은 제대로 넣었다고 생각하는데 안나가는 경우도 있을 것입니다. 전자의 경우는 오로지 연습만이 해결책이고요, 후자의 경우는 다음과 같은 이유가 있습니다. ← → P+K가 아니라 ← →→ P+K나 ← P+K, 혹은 → P+K로 입력하기 때문이죠. 따로 쓰는 철산고의 성공률은 100%라도 수패고의 철산고에서는 충분히 이런 오입력이 나올 수 있고 쉽게 고쳐지지 않습니다. 하지만 다음과 같은 방법을 써보면 의외로 쉽게 고칠 수도 있지요. 시선을 화면이 아닌 바로 자기 손에 두고 입력하는 것입니다. 기술의 성패여부는 아키라의 기합소리로 알 수 있으니 절대 화면으로 시선을 옮기지 말고 자기 손만 보는 거죠. 어디가 잘못인지 금방 알아 낼 수 있을 겁니다. 그리고 그 잘못된 입력을 바로잡는 것은 오로지 수련뿐이지요. 어느 정도 성공률이 높아지기 전까지는 오로지 손만 보고 연습하세요. 그 후에 화면을 보며 입력해도 50%이상 성공률이 나온다면 상대를 띄워놓고 넣는 겁니다. 띄우는 기술로는 마보충고(앉아있다가 → P+K)를 추천합니다.

그리고 '2단 입력 후에 철산고를 따로 입력해준다'라는 생각으로 입력하는 것도 매우 좋은 방법입니다. 수패고의 입력가능시간은 정해져 있으므로 2단을 빨리 입력해 놓고 철산고 입력할 시간을 벌어 놓는다는 거죠. 입력가능시간은 생각보다 기므로(아무리 길어도 생각보다 길다는 겁니다) 너무 조급해지지 않도록 평상심을 유지하는 것도 중요합니다. 추창의 버튼 누르는 소리가(레버 움직이는 소리가 아닙니다) '딱 · 딱 · 딱'이라면 수패고는 '따닥 · 딱'이라는 것도 알아두면 리듬을 타는 데 도움이 될 겁니다.



게임파워의 뻔디기가 추천하는

이번 달의 기대작!

이번 달에는 유난히 오랜 시간을 들여서 플레이를 해야 하는 시뮬레이션이나 롤플레잉 게임들이 많이 나왔습니다.
시간 없는 우리 유저들이 플레이 할 수 있는 건 이 중에서 고작해야 하나나 둘일텐데요,
과연 어떤 게임을 선택 하는게 좋을지… 게임파워의 뻔디기가 완벽하게 추천해 드립니다!
게다가 이 게임들은 모두 뻔디기가 A/S 해드리고 있습니다. 플레이 중에 막히는 부분이 있다면 바로 뻔디기에게 질문하세요!

1. 와일드암즈 2nd 이그니션







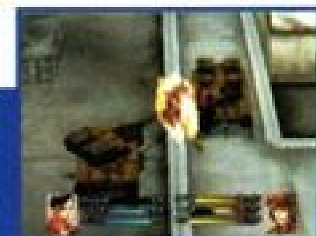
소개: 이 게임은 플레이스테이션 오리지널 롤플레잉으로 많은 인기를 끌었던 와일드암즈의 두번째 작품입니다. 그래픽이라는 면에서는 그다지 큰 발전이 없지만 아름다운 시나리오나 각 캐릭터들의 개성적인 공략법은 여전한 게임이기도 하죠. 특히 롤플레잉 게임이면서도 중간 중간에 퍼즐적인 요소를 집어 넣어서 필드 이동을 지루하지 않게 한 것은 역시 와일드암즈 시리즈답다는 평을 얻고 있습니다. 단, 정통적인 롤플레잉 게임에 그다지 익숙하지 않은 유저들이나 게임은 역시 그래픽이라고 생각하는 유저들에게는 그다지 큰 재미를 주지 못할 것 같네요. 그리고 수수께끼풀기에 익숙하지 않은 유저들에게는 스트레스로 다가올 수도 있으니 주의 바랍니다!

추천: 고전적인 롤플레잉 게임이 그리운 유저들. 롤플레잉 게임에서 중요한 것은 그래픽보다는 스토리라고 생각하는 분들에게 강력하게 추천합니다.

2. 프론트미션 3rd







소개: 슈퍼컴보이로 처음 발매된 메카닉 시뮬레이션 게임의 최신작입니다. 2편도 플레이스테이션으로 발매 되기는 했지만, 엄청난 로딩속도 때문에 많은 유저들의 실망을 사기도 했죠. 하지만 이번 작품에서는 로딩 문제가 완전히 해소되었으니, 전편에 실망한 유저들에게도 자신있게 추천할 수 있습니다. 프론트미션시리즈는 메카닉물을 즐기는 유저들, 특히 로봇대전보다는 지제네시리즈를 더 좋아하는 유저들에게 강력하게 추천할만한 게임입니다. 지제네레이션의 기체 설계나 조합도 복잡했지만, 프론트미션 시리즈의 기체 조합과 개조는 이보다도 훨씬 복잡하고 정교하거든요. 이 게임을 피해야 할 분들은 게임은 무조건 간단하면 된다는 진리를 가진 분들입니다. 로봇대전시리즈 최대의 즐거움을 기력 150에서 혼 걸고 쏘는 최강의 필살기라고 생각하는 유저들은 데모만 보고 마시길…

추천: '나는 복잡한 설정과 게임 진행이 좋아!' 라고 하시는 분들이라면 이 게임을 즐길 수 있는 자격이 있습니다. 몇십가지의 파츠를 부위별로 조립해서 최강의 반처를 만들어내는 기쁨과 희열을 아는 당신.





3. 드래곤퀘스트 캐릭터즈 - 톨네코의 대모험 2



소개: 드래곤퀘스트 4편에 출연했던 톨네코가 주연으로 등장하는, 이상한 던전 시리즈의 원조 격인 게임이라고 볼 수 있습니다. 들어갈 때마다 바뀌는 던전을 탐험하면서 각종 아이템들을 찾아내고 조합하는 흐름으로, 언뜻보면 간단한 구성을 지니고 있지만, 막상 해 보시면 이 간단한 흐름이 얼마나 어려운지 알 수 있을겁니다. 게다가 인간의 욕구 중 하나인 수집욕을 강렬하게 자극하는 게임 중의 하나이기도 하죠. 쌓여 가는 아이템 하나 하나를 바라보면서 '아, 내가 뭔가를 해내고 있구나' 하는 성취감까지 더불어서 주는 게임입니다. 이런 게임을 누구나 할 수 있느냐? 일단 성격 나쁜 분들은 피하시기 바랍니다. 한 순간의 실수로 이제 까지 얻었던 모든 것을 한 순간에 잃어버릴 수도 있는 게임인데다가, 한 번 길이 막히면 밤새는건 예사이기 때문이죠.

추천: 밤새 게임을 하다가 아침해를 본 적이 있는 분, 세상 모든 걸 잊고 하나의 게임에 집중해보고픈 분. 그리고 데이터형 게임을 사랑하는 여러분입니다. 단, 이 게임에 맛을 들인 후에 일어나는 수면부족, 호흡곤란 등의 사항에 대해서는 일절 책임지지 않으니 주의 바랍니다.

·주·제우미디어

뭔가 색다른 재미가 있다!

빠방한 경품~~ 푸는 즐거움♪

이용방법

700-9077 → 2번 게임 퀴즈 → 1번 비디오게임 퀴즈 → 퀴즈 도전!!

뻔디기가 공개하는 *당첨 확률 99.9%* 에 도전하는 방법

- 한 번 맞춘 문제의 답은 꼭 적어놓는다!
- 다음에 풀 때 같은 문제가 나온다면, 들을 필요도 없이 적어놓은 답대로 누른다!
- 당첨자는 추첨으로 뽑는다. 고로, 응모횟수를 늘이는 것이 당첨횟수를 늘이는 길!
- 어려운 문제가 나올 때는 머리털 빠지게 고민하지 말고, 별표를 눌러 힌트를 듣는다!

특등 1명



드림캐스트 1대

1등 1명



플레이 스테이션 1대

2등 2명



N64 혹은 SS 1대

3등 3명



미니겜보이 1대

4등 1명



PS 골든 무비카드 1대

5등 2명



비디오 게임 소프트 1개

6등 5명



듀얼쇼크 혹은 PS/ SS 호환 조이스틱 1대

7등 7명



게임 파워 최신호 1권

8등 8명



파워점수 500점

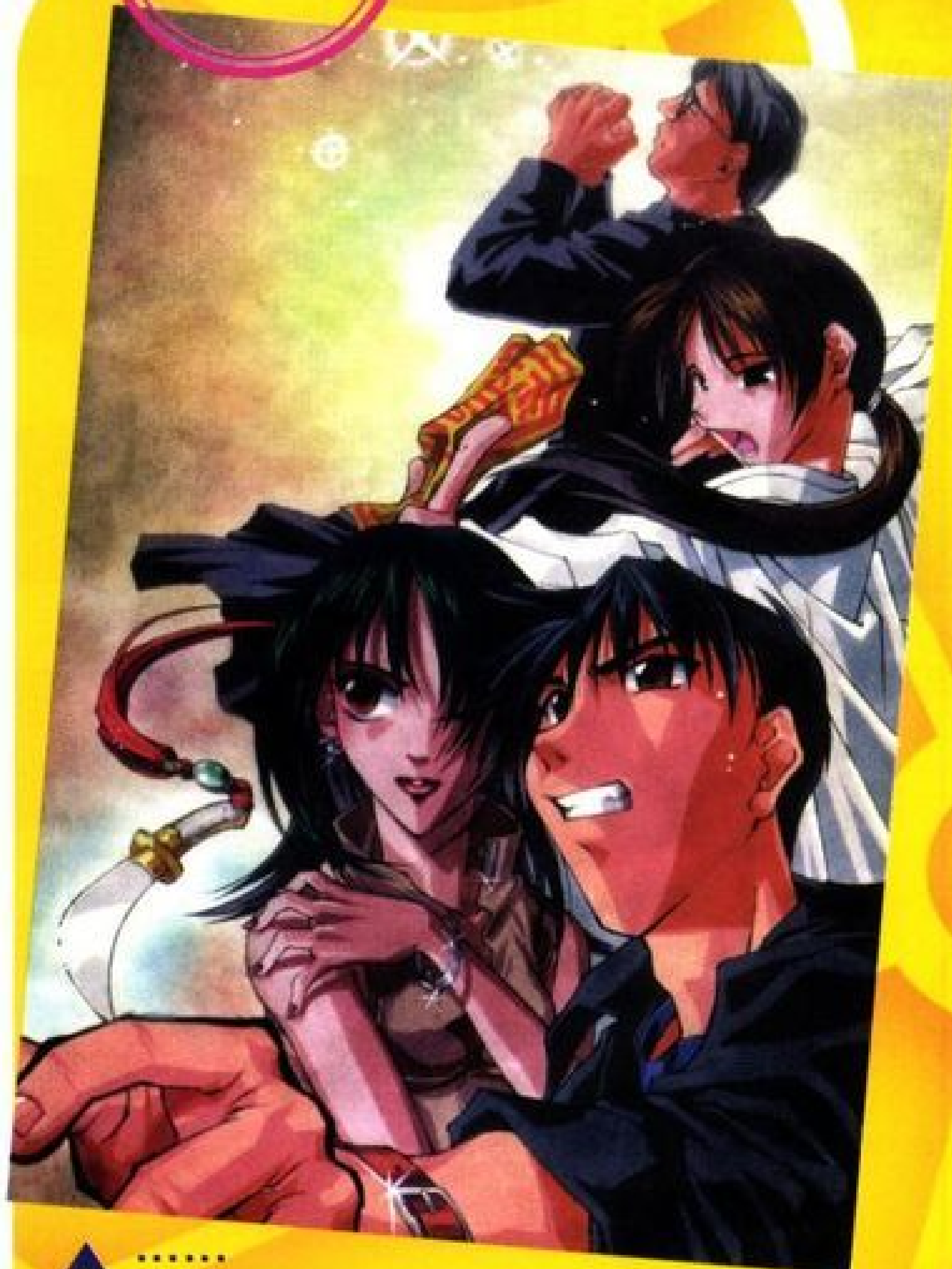
▶ 마감일 : 1999년 10월 28일 ▶ 당첨자 발표 : 02) 700-9077 (10월 30일)

ART GALLERY

환절기 때인지라 이래저래 마음잡기 힘든 한 달을 보냈습니다. 계절을 탄다는 아니 정확하게는 가을을 탄다고 주위에서 말도 합니다만 아무튼 감기에만 안 걸리면 좋겠습니다. 인사드립니다. 담당자 천년펭귄입니다. 흐음~아직 담당자가 바뀌지 않았다고 서글퍼하는 분들도 계실지 모르겠군요. 이번 달에는 상당히 회의적인 작품들이 많이 와서 제 인기(?)가 떨어졌나하는 생각이 들더군요(언제는 인기있었다는 투로 말하는 건…).

장원: 2000　**준장원: 1000**　**준준장원: 700(2명)**　**입선작: 500**

장원



▲ ……

그런가요? 사쿠라를 하고 계셨다니…. 사미의 음모였군요. 아아, 퇴마록이라구요. 이거 참 대단하군요. 저도 퇴마록을 읽고서 한번은 그 주인공 4사람을 그려본 적이 있는데…. 허어~제가 그린 이미지와는 딴 판이군요. 좀 비슷하다면 승희 정도? 깡마른 몸에 짙은 화장이 돋보여야 한다기에 저도 그렇게 그렸었지요. 월향은… 제가 생각지도 못했던 이미지군요. 아, 그러고 보면 몇 편인가 생각은 나지 않지만 퇴마록 책 안에 애니메이션화 계획을 발표하며 일러스트가 들어있었죠? 그걸 봤을 땐 참 이미지 다운이었는데…. 아 참 이 말씀드리려고 했는데…. 제가 아는 현역 애니메이터 분께서 S·R님의 작품을 보고 감탄해 하시더군요. 고교생이라고 하니 더더욱 놀라는 눈치. 흐음. 겨울방학 때 찾아오시면 한 번 만나 보실 수 있을지도….

준장원



◀ ……

예, 안타깝게도 강산님의 작품에 도전하는 분은 없었습니다. 솔직히 말씀드리자면… 강산님의 작품이 언제 도발을 했었느냐는 식의……헐. 암튼 그렇군요. 경배님의 사연을 읽었지요. 두 분이 친구하기로 하셨다구요? 호오~ 이 얼마나 보기 좋습니까? 아아 사람들을 사랑의 끈으로 이어주는 만남의 장소 아트 갤러리! 물론 두 분은 우정 관계일테지만요. 이번 것은 지난 번 자벨과 같은 기법이 보이는데도 상당히 깊은 맛이 떨어지는군요. 화면이 너무 밝아서 그런가? 자벨 역시 전과는 달리 상당히 몸이 부실해 보이고…, 근데 승패를 예측할 수 없다는 것은 이 후속편이 존재한다는 말입니까? 그렇다면 다음 달에는 후속편이 도착하겠군요. 한 달에 한 장면씩 하는 일러스트 코믹이라…, 이것도 해볼만한 장르 아닌가요?

준준장원

▶ **좀비 사냥 성공**



흐음 확실히 절 놀라게 만드는 재주가 있으시군요. 여러가지로. 근데 이 배경은 대체 뭡니까? 허어~ 입이 떡 벌어지는 배경. 그러고 보면 배경이 그다지 분위기에 맞지는 않는 듯한…. 한국적인 배경에 그리도 애를 쓰신 건 어째서인지? 왠지 배경과 제다는 아무 관계없이 따로 제작되었다는 느낌이. 뭐 아무튼… 강산님 체면을 살려주셨군요. 그리고 앞으로 뵙지 못할 것 같은 느낌도 드는군요. 뭐 앞으로 하시는 일이 다 잘 되었으면 좋겠습니다. 이젠 안녕인가요?



◀ ……

흐음…. 이 무슨 오만불손한! 진정 이 담당자의 나이를 모르고 한 말이란 말인가? 아니면 단순히 이 담당자를 업수이 여기고 농담 따먹기를 하려고 했던 것이란 말인가!? …라며 펄펄 날뛸까 하다가 지금은 상당히 정신적으로 육체적으로도 힘든 때인지라 자포자기하고 말았습니다. 하하하… 20대입니다 전. 그다지 기억해 주시지 않아도 좋겠지만 머리 속에 한번만 입력하신 후 다시 말을 뱉어 주시길. 작품은 무한의 주인이군요. 저 또한 미치도록 좋아하는 작품입니다. 아… 그건 그렇고 사연에 눈에 띄는 표현이 있군요. 12시가 넘었으니 유리구두 대신 멋진 일러스트를 두고 간다는…. 이런 표현을 들어본지가 까마득하군요. 뭐, 그렇다면 전 이 그림을 들고 광주로 내려가 누가 그린 그림인가를 찾아야 하나요? ……아아…이런 환절기로군요.

입선작들



◀ ……

흐음…참으로 짧고도 핵심을 찌르는 질문입니다. 장원에 이르는 길이라. 그렇군요. 장원의 조건이라하면 첫 째! 누구라도 한 순간은 시선을 잡아 둘 수 있는 기발함이 가장 큰 조건이지요. 왜 때때로 동판화나 아크릴 판화같은 것이 준준 장원을 꼬박꼬박 차지하는 지를 파워 열성 독자들은 잘 알 겁니다. 하지만 이것은 참으로 힘들지요 매달 새로운 재료, 새로운 인물에 새로운 구도! 하아! 이거야 원 프로 작가들만큼의 창의성을 요구하는 것이니…. 그렇다면 두 번째! 완성된 하나의 일러스트 작품! 작품 안에 분명히 하나의 완성된 내용이 담겨 있어야 하겠죠. 누누이 이야기하지만 어디어디의 주인공들이나 어느 장면들을 아무리 예쁘고 똑같이 그려놨다고 해도 그건 인물 자료집이지 일러스트와는 좀 거리가 있지요. 캐릭터는 베끼되 창작이어야 함이 장원의 첫째 조건일지도 모르지요. 모방작도 분명 인정하긴 합니다만, 적어도 아트 갤러리의 장원인데요. 이곳에서 장원을 한다는 것이 얼마나 힘든 일인지를 깨닫고 스스로 작품에 공모했다는 자신감 내지는 이곳만의 우월감(?)같은 것도 조금은 고려한 것이지요. 허어~ 그리 대단한 코너도 아닌데 말입니다. 이런 너무 길게 늘어놨군요. 아무튼 정답은 이겁니다. 될 때까지 보내보시라는 것!



◀ ……

이것이 만화 1호라구요? 호오…저희 게임파워와 얽힌 무언가 재미있는 전개가 예상되는데… 한 페이지만 보내시다니…. 궁금증 유발입니까? 이건? 흐음. 저는 과거에 완성된 하나의 작품을 그리고자 여기저기 그려댔던 낙서같은 작품이 머리 속을 헤집고 다니지요. 저번에도 조금 말을 했었지만 제목이 「마성비기전 아이안크」입니다. 흠 좀 상투적이죠? 하지만 많은 시간이 걸려 수정에 수정을 더했더니 지금은 제 머릿속에 거대한 하나의 역사를 이루고 있군요. 내 언젠가 이걸 애니메이션으로 만들지 못한다면 천추의 한이 남을게야! 라고 친구들에게 곧잘 이야기하기도 합니다. 흐음 이걸 보니 갑자기 그 생각이 마구마구 떠오르는군요. 그리고 입으로 한번 표현을 해보지요 "…드래곤 …볼…?" 아! 이게 아닌데….



◀ 날아올라라 게임파워!

제가 가장 좋아하는 화면 한 가득한 작품들을 늘 보내주셨던 용기 님. 이번에도 화면 한 가득이긴한데…저것이 펭귄인가? 제가 보아도 좀 징그럽군요. 보라색…. 원래 펭귄의 귀엽고 깜직한 느낌을 살려주시라 이겁니다! (울프 : 천년을 살았다면… 징글징글하다. 담당자 : 넌 저리가!) 아무튼 마치 판타지 동화의 삽화를 보는 듯합니다. 용기님은 판타지 세계에 큰 관심이 있으신 듯하군요. 일부러 거친 느낌을 준 것이겠지요? 혹시나 지난 달 장원작을 보시고 그리신 건 아닌지…? 접히지 않았으면 좋았을텐데 접힌 부분을 보면 좀 속상합니다. 그래도 군 생활하시는 분이 매달 이렇게 보내주시다니…. 아, 제 친구놈이 그러고 보니 공군 취사병으로 들어갔다더군요. 이제 곧 공군에서도 천재 요리왕 비룡의 탄생이 있길 빌어봅니다! 하하하하! 녀석이 요리를 워낙 좋아하거든요.

4컷 만화



◀ 신입

고차원적인 개그인가요? 뭐, 상당수의 사무라이 팬들은 우쿄의 각혈이 상대방의 방심을 유도해내기 위한 위장이라고 믿고 있습니다만, 피를 줄줄줄 쏟고 있는 우쿄의 모습에 빨리 익숙해지지 않으면 우쿄에게는 항상 지겠군요. 가만히 생각해보면 사무라이 시리즈를 통틀어 진정한 무사라고 할 만한 자는 쥬베이 정도? 다른 이들은 무사라고 부르기에는 상당히 어폐가 있는 자들이 아닌지? 그런데 각혈 좀 한다고 방심할까요? 오히려 이때다 하고 덤벼들지도… 흐음 설마 우쿄의 각혈은 여성 캐릭터들에게만 통용되는 건 아니겠지?



◀ 아니 이 녀석이!

2달만인가요? 지난 번 제 조언이 도움이 되었을지는 모르겠지만 미카의 발색만은 많이 나아진 것 같은 느낌입니다. 역시 종이를 잘 써야, 사부가 그 분이시라고요? 뭐, 조금은 짐작했습니다만… 구도가… 화면 구도가 상당히 대담한 것이 닮아 있습니다. 뭐 제 생각일지도 모르지요. 배경은 아직 손대지 않으실 건가요? 아님 자신이 없으셔서 무난하게 처리하실려고 한 건가요? 기왕이면 배경을 그리지 않게 인물들도 많이 그리고 꽉꽉 채워서 보내주십시오. 오히려 그 편이 그리는 데 더 편할 겁니다. 카즈키가 쿄의 선조일지도 모른다? 뭐, 아시겠지만 지금 이런 상황이라면 쿄는 카즈키에게 나가 떨어질 겁니다. 그래도 카즈키는 대공기가 좋잖아요? 혹시나 제 말 듣고 상심하지 않으셨나 했는데 다시 보내 주시니 기쁘군요. 앞으로도 계속 보내주시길.

한마디 하자면……

요즘은 정신이 없군요. 하는 일마다 다 꼬이기 시작하고 그 원인의 발단을 찾아보면 그 밑바닥에는 다 제가 못난 탓이 있더군요. 가을을 타는가 봅니다. 왠지 싱숭생숭, 떨어지는 낙엽만 봐도 눈물이 핑? 설마 저에게 그런 건 안 어울릴 거라고 스스로도 생각하고 있습니다만. 그래서 이 우울한 마음을 한껏 담은 이 세상에서 가장 슬픈 작품을 공모해 보렵니다! 다음 달은 특별히 주제를 삼지요! **「이 세상에서 가장 슬픈 그 무언가」**를 그려 보내주시길! 이하하! 이것은 담당자의 변덕이다! 가을이다! 언제나 마감은 15일까지입니다!

● 보내실 곳 : (우) 121-160 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임파워 아트갤러리 담당자 앞

POWER 게시판



10월호 초음속 퀴즈 정답

이영수/광주광역시 서구 양1동 306-47
강창량/광주광역시 남구 월산4동 956-5 광화맨션 201호

이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

정답: **아벨**(이마디오는 제작사가 아니라 발매사였습니다)

초음속 퀴즈

국내 아케이드용 DDR에서, 파이널 스테이지에서만 선택할 수 있는 곡의 이름은?

- 보내실 곳: 애독자 엽서를 이용해 주세요.
- 마감: 1999년 10월 15일
- 당첨자 발표: 게임파워 99년 11월호 게시판

파워맨을 찾아라 정답자 발표

파워점수 상품

1등 드림캐스트 1대



2등 플레이스테이션 1대



3등 현대 컴보이 64 1대



편집후기

이성필 팀장

이번 달에는 배가 불러오는 마누라를 집에 혼자 두고 '동경 게임쇼' 취재를 갔다 왔다. 그 중 가장 인상에 남았던 것은 돌아오는 길의 나리타 공항에서 PS 코너가 마련된 것을 목격한 일이다. PS 코너는 나리타 공항 한 구석에 비행기를 기다리는 어린이들이 마음껏 즐길 수 있도록 방을 꾸미고 플레이스테이션을 몇 대 갖다 놓았다. 하지만 내가 느낀 것은 이제 PS가 일본을 대표할 수 있는 무언가로 성장했구나 하는 느낌이었다.
외국인들이 많이 드나드는 국제공항에 자랑스럽게(?) 설치된 PS 코너,
우리 나라는 언제쯤 그런 코너를 가질 수 있을까?

신상민 기자

추석? 훗, 그건 도대체 어느 별의 명절이냐? 파워의 기자가 되면서부터 속세와 모든 인연을 끊었다. 민족의 대이동? 마포구 버스에 홀로 타는 기분도 나쁘지 않을지도 모르겠군. 어쨌든 무사히 일을 끝낼 수 있어 다행. 그리고 이젠 좀 자보고 싶다. 빨래거리도 밀려있고, 밥통의 밥은 누룽지로 변해있고…쩝. 근데, 다음 호는 어떻게 하지? 그냥 야반도주…해 버릴까?

허우진 기자

이번 달은 일을 별로 안했다. 으음. 아무래도 지난 두 달에 거친 공략본을 혼자서 ×똥을 싸며 만든 댓가인 듯 한데…, 철야를 하거나 아니면 겜룸에 거적을 깔고 노숙자처럼 디비져 자고 있는 후배기자들을 보면서 약간은 미안한 느낌도 무지하게 들었다마는…,
그 · 러 · 나 매달을 마우스만 까딱거리는 중노동을 하는 자의 고충을 새삼 깨닫는 한 달이기도 했다. 알겠느냐???

김성회 객원기자

몇 번의 경험이 있었다고는 하지만 아직도 할 때마다 어색한 건 마찬가지다. 어떨 땐 무지하게 하구 싶을 때두 있지만 막상 또 하게되면 별 느낌 없이 힘들구 지겹기만 하구…, 밤마다 잠도 제대로 못자구 무슨 고생이나 싶지만 나올 때의 그 느낌은 그간의 고생을 잊게 해줄 만큼 감미롭다. 이제 군대가게 되면 이 짓두 한동안 못할텐데 군대가서 생각 안나도록 열심히 해놔야겠다.
쩌업… 마감얘기였다.

이현수 기자

우…이제 막 여름이 갔다고 생각하는데 호수를 보니 11월호…,
남들보다 2개월이나 먼저 살아야 하는 부담을 그 누가 알리오. 피로한 자는 가정을 지킬 수 없다고 했지만, 잠에 빠진 영화감독은 용가리도 몰아가지 않는다. 어쨌거나 피곤하다. 지금 내게 필요한 것은 약간의 수분과 내 몸을 드리울 수 있는 좁은 침대, 그리고 잠시 눈을 붙일 수 있는 시간, 또 포르쉐와 더불어 PS2와 심지어 긁을 때마다 맞아버리는 또또 복권 4매 연속 당첨 세트와 주유 상품권 1년치와 세상에서 제일 예쁜 부인과 놀이공원 자유이용권과 마란츠 AV 세트뿐이다. 소박한 나의 꿈은 오늘도 이루어질 줄을 모른다.

정재환 객원기자

드디어 마감 막바지에 이른 사미입니다. 세상에는 두 종류의 회사가 있다고 하지요. 마감 있는 회사와 마감 없는 회사, 그리고 야식 주는 회사와 안주는 회사. 아… 지금 너무 졸려 횡설수설하고 있군요. 지금 내가 소망하는 것은 단 하나, 집에 가서 자고 싶다는 것. 제발 집에좀 보내줘~ 이게 벌써 며칠째냐~ 하지만 이 고비만 넘기면 다시 평화로운 일상이 돌아오겠군요. 그럼 오늘도 사미는 힘내서 철야를 하겠습니다. 레리~즈

파워점수 상품

4등 네오지오 포켓+KOF R-1



6~10등 게임파워 6개월 정기구독권 1장씩



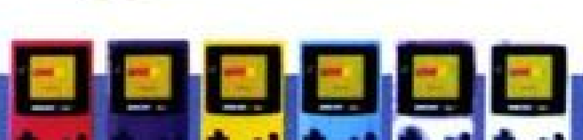
16~20등 DC용 소프트 1개



26~45등 휴대용 테트리스 1대씩



5등 게임보이 컬러 1대



11~15등 N64용 소프트 1개



21~25등 KOF'97사운드 트랙 1개



46~100등 한글판 SS소프트 1개



소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

이번달 플스쪽 발매예정 타이틀은 「사이킥 포스 2」를 제외하면 잠잠한 반면 오히려 DC쪽이 활기를 띄고 있습니다. DC 유저라면 누구나 기대하고 있을 「센무」와 세가의 최신 아케이드 이식작 「좀비 리벤저」, 그리고 「REVIVE」가 발매됩니다. 그리고 N64의 기대작 「슈퍼 로봇 대전 64」의 발매로 N64가 오래간만에 활기를 띄겠군요.

PS



▲ 사이킥 포스 2

DC



▲ 센무



▲ 좀비 리벤저



▲ REVIVE-소생-

N64



▲ 슈퍼 로봇 대전 64

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

10월 발매 소프트

★ : 파워 기대작 표시 ◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10/7	제우스Ⅱ 카니지 하트	아트딩크	SLG	6,800엔
PS	10/7	우주기병 반아크	아스믹	ADV	5,800엔
PS	10/7	지르올	코에이	SLG	6,800엔
PS	10/7	원더 피글루스 도기폰대작전	선소프트	SLG	5,800엔
PS	10/7	유암통 탐험대	스파이크	ADV	5,800엔
PS	10/7	삼국지 6 with 파워업 키드	코에이	SLG	9,800엔
PS	★10/7	사이킥 포스2	타이토	F · ACT	5,800엔
PS	10/7	라면교	토미	SLG	5,800엔
PS	10/14	빛의 섬	어펙트	ADV	5,800엔
PS	10/14	로봇×로봇	네메시스	SLG	5,800엔
PS	★10/14	유구환상곡 Perpetuar Collection	미디어웍스	SLG	8,800엔
PS	10/14	죠죠의 기묘한 모험	캡콤	ACT	5,800엔
PS	10/21	플래넛 라이카	에닉스	RPG	5,800엔
PS	10/21	매지컬 드롭F 대모험도 즐겁지 않아!	데이타 이스트	PUZ	5,800엔
PS	10/21	개구리의 그림책-잃어버린 기억을 찾아서	빅터 소프트	S · RPG	5,800엔
PS	10/28	할렘비트 ~You'r The On	코나미	ETC	5,800엔
PS	10/28	다크 테일즈 프롬 더 로스트 소울	사이	AVD	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10/28	바로크 -뒤틀린 망상-	스팅	RPG	6,800엔
PS	★10/28	하이 스쿨 오브 브릿지	미디어웍스	TBL	5,800엔
PS	10/28	포케라	아틀라스	SLG	미정
PS	10/28	표류기	KSS	SLG	5,800엔
PS	10월	크로스 탐정 이야기	워크잼	SLG	6,800엔
PS	10월	록맨 4 새로운 야망	캡콤	ACT	2,800엔
DC	10/7	마리오넷 컴퍼니	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	★10/14	소닉 어드벤처 인터내셔널	세가	ADV	5,800엔
DC	★10/28	센무 1장 -요코스카 편-	세가	FREE	6,800엔
DC	★10/28	REVIVE -소생-	데이타 이스트	ADV	6,800엔
DC	★10/28	좀비 리벤저	세가	ACT	5,800엔
SS	10/14	소닉3D 프리키 아일랜드	세가	ACT	3,800엔
N64	10/2	비스트 워즈 메탈스 64	타카라	ACT	6,800엔
N64	10/14	V-랠리 에디션 99	스파이크	RCG	7,800엔
N64	★10/29	슈퍼 로봇 대전 64	반프레스토	S · RPG	7,800엔

11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	11/2	팩맨 월드	남코	ACT	미정
PS	11/11	서유기	코에이	S · RPG	6,800엔
PS	★11/11	입체닌자활극 천주 인개선	SCEI	ACT	2,800엔
PS	11/18	FUN FUN Pingu -잘오셨습니다 남극에-	SCEI	ACT	4,800엔
PS	11/18	FUN FUN Pingu -잘오셨습니다 남극에- (한정판)	SCEI	ACT	5,800엔
PS	★11/25	트루러브 스토리-팬디스크-	아스키	ETC	4,800엔
PS	11/25	게이트 키퍼즈	각천서점	S, RPG	6,800엔
PS	★11/25	그랜트리스모2	SCEI	RAC	5,800엔
PS	★11/25	도키메키 메모리얼 2	코나미	SLG	6,800엔
PS	★11/25	도키메키 메모리얼 2(한정판)	코나미	SLG	9,800엔
PS	11/25	탐정 진구지 사부로	데이터 이스트	ADV	5,800엔
PS	★11/25	진 마장기신 PANZER WAREARE	반프레스토	S RPG	6,800엔
PS	11월	아란드라 2 -마진호의 수수께끼	SCEI	A · RPG	5,800엔
PS	11월	슈퍼 차이니즈 파이터-DX	컬처 브레인	ACT	2,800엔
PS	11월	귀안성	강담사	ADV	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	11월	네오류드 -각인된 문장-	테크노 소프트	RPG	5,800엔
PS	★11월	그로우 랜서	아틀라스	RPG	6,800엔
PS	11월	록맨 5 브루스의 덫	캡콤	ACT	2,800엔
PS	11월	리틀 프린세스 마알 왕국의 인형공주 2	니혼 소프트웨어	RPG	5,800엔
DC	11/3	창강의 기병 스페이스 그리폰	펜저 소프트웨어	SHT	5,800엔
DC	11/25	데스크림존 2 -멜라닛의 제단-	에콜 소프트웨어	G · SHT	5,800엔
DC	★11/25	마검X	아틀라스	ADV	6,800엔
DC	11월	SUPER PRODUCERS 노려라 쇼비스 계!	허드슨	SLG	6,800엔
DC	★11월	랑그릿사 밀레니엄	메사이어	S RPG	미정
DC	11월	죠죠의 기묘한 모험	캡콤	ACT	미정
DC	11월	스피드 데빌	UBI소프트	RAC	5,800엔
N64	11월	초로Q 2	타카라	RAC	6,800엔

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10/1	슈퍼로봇 대전 링크 배틀러	반프레스토	S RPG	4,800엔
1014	위저드리 엠파이어	스타피쉬	RPG	3,980엔
10/14	V랠리	스파이크	RAC	3,980엔
★11/21	포켓 몬스터 금	닌텐도	RPG	3,980엔
★11/21	포켓 몬스터 은	닌텐도	RPG	3,980엔
11/25	비트 매니아 GB	코나미	리듬 액션	4,300엔
12월	탑 기어 포켓 2	켐코	RAC	미정
★가을	마리의 에트리에	이마디오	RPG	미정

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★가을	에리의 아트리에	이마디오	RPG	미정
겨울	던전 세이버	J 윙	RPG	4,800엔
99년	울트라 베이스볼 GB	컬처브레인	SPT	3,980엔
99년	백강철단의 대국범기	컬처브레인	TBL	3,200엔
99년	슈퍼 블랙 버스 -리얼 파이트-	스타피시	SLG	4,500엔
99년	더 그레이트 배틀 포켓	반프레스토	TBL	미정
미정	슈퍼 마리오 브라더스 디럭스	닌텐도	ACT	미정
미정	스타워 에피소드1 레이스	닌텐도	RAC	미정

12월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★12/2	실황 J리그 99 퍼펙트 스트라이커	코나미	SPT	5,800엔
PS	12/2	타잔	코나미	ACT	미정
PS	★12/9	유구환상곡3 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	5,800엔(예정)
PS	12/22	레인보우 커튼	석세스	ACT	미정
PS	12월	SD 비룡의 권 ~에피소드1 오의의 서~	컬처브레인	ACT	2,800엔
PS	12월	슈퍼 차이니즈 파이터 DX	컬처브레인	ACT	1,980엔
PS	12월	창마등	테크모	SLG	5,800엔(예정)
PS	12월	드래곤 밸리	남코	ACT	미정
PS	12월	도태랑 전철 V	허드슨	ETC	미정
PS	12월	팬저 프론트	아스키	SHT	6,800엔
PS	12월	SD 비룡의권	컬처브레인	ACT	3,800엔
PS	★12월	패러사이트 이브 2	스퀘어	RPG	미정
DC	12/9	유구환상곡3 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	6,800엔
DC	★12/16	베르세르크	아스키	A·RPG	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	12/22	레인보우 커튼	석세스	ACT	5,800엔
DC	★12/23	D의 식탁2	워프	A·ADV	6,800엔
DC	★12월	신라이즈 영웅담	신라이즈	RPG	미정
DC	12월	폭렬무적 반가이오	트레저	SHT	미정
DC	★12월	화조대전 컬럼스 2	세가	PZL	미정
N64	12/1	거인의 도신	미정	ETC	미정
N64	12/3	폭 봄버맨	허드슨	ACT	미정
N64	12/16	고에몽	코나미	ACT	7,800엔
N64	★12/16	악마성 드라큐라 묵시록 2	코나미	ACT	7,800엔
N64	12월	톱 기어 하이퍼 바이크	켐코	RAC	미정
N64	12월	톱 기어 랠리2	켐코	RAC	미정
N64	12월	심시티 64(가)	닌텐도	SLG	미정
N64	12월	F-ZERO X	익스펜션 키트	ETC	미정
N64	★12월	동킹콩 64	닌텐도	ACT	미정

2000년 1월 이후 발매 소프트

★ : 파워 기대작 표시 ◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	여름	가이아 마스터	캡콤	ACT	5,800엔
PS	여름	PAQA	SCEI		5,800엔
PS	여름	시간을 넘는 소녀	반다이	ADV	5,800엔
PS	여름	PARTS' DIK	반프레스토	SLG	5,800엔
PS	가을	스타워즈 에피소드1	EA	ACT	5,800엔
PS	★가을	베이 그랜트 스토리	스퀘어	ADV	미정
PS	★가을	아크 더 래드3	SCEI	RPG	미정
PS	가을	성전사 단바인	반다이	SLG	미정
PS	가을	청의 6호	반다이	SLG	미정
PS	가을	세포하겠어	파이오니아 LDC	ADV	미정
PS	겨울	발키리 프로필	에닉스	RPG	미정
PS	겨울	여름빛 검술 소정	NEC IC	SLG	6,800엔
PS	겨울	오니무사(가)	캡콤	ADV	미정
PS	★겨울	크로노 크로스	스퀘어	RPG	미정
PS	겨울	기동전사 건담 기렌의 야망·지온의 계보	반다이	SLG	미정
PS	99년	화이트 다이아몬드	에스코트	SLG	미정
PS	99년	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	★99년	드래곤 퀘스트7	에닉스	RPG	미정
PS	미정	록맨 6 역사최대의 싸움!	캡콤	ACT	미정
PS	미정	고개MAX-G	아틀라스	RAC	미정
PS	미정	J리그 익사이팅 베스	에폭사	SPT	미정
PS	미정	록맨 대쉬 2(가)	캡콤	RPG	미정
PS	미정	버철 비룡의 권 대쉬	컬처 브레인	ACT	미정
PS	미정	스타틀링 오딧세이2	레이포스	RPG	미정
PS	미정	스타틀링 오딧세이3	레이포스	RPG	미정
DC	가을	파노라마 코튼(가)	석세스	STG	미정
DC	가을	CARRIER	자레코	ADV	미정
DC	★가을	프로야구 팀으로 놀자	세가	ETC	5,800엔

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	★겨울	바이오 하자드 코드:베로니카	캡콤	ADV	미정
DC	★겨울	스타 글래디에이터 2	캡콤	F·ACT	5,800엔
DC	★겨울	스트리트 파이터 3 더블 임팩트	캡콤	F·ACT	미정
DC	★겨울	전차로 GO 2 고속편 3000번대	타이토	SLG	미정
DC	99년	몬스터 브리드	NEC	SLG	미정
DC	★99년	신기세계 에볼루션 -머나먼 약속-	스팅	RPG	미정
DC	★99년	전뇌전기 버철온	세가	ACT	미정
DC	★99년	버추어 스트라이커2 DC	세가	SPT	미정
DC	★99년	바이오 하자드 코드 베로니카	캡콤	ADV	미정
DC	★미정	초강전기 키카이오	캡콤	ACT	미정
DC	★미정	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	미정
DC	★미정	초시공 요새 마크로스	상영사	STG	미정
DC	★미정	슈퍼 로봇 대전α	반프레스토	S·RPG	미정
DC	미정	렌타 히어로	세가	A·RPG	미정
SS	99년	몬스터 메이커 홀리 다가	NEC	SLG	6,800엔
SS	★미정	위즈워스	엘프	RPG	미정
SS	★미정	리얼 사운드 -안개의 오르골	워프	ETC	미정
N64	99년	워즈	허드슨	SLG	미정
N64	★미정	바이오 하자드2	캡콤	ADV	미정
N64	미정	레이브 리미트	세타	RAC	미정
N64	미정	커비64(가)	닌텐도	ACT	미정
N64	미정	골프	닌텐도	SPT	미정
N64	★미정	슈퍼 마리오 RPG2	닌텐도	RPG	미정
N64	★미정	젤다의 전설 외전(가칭)	닌텐도	RPG	미정
N64	★미정	젤다의 전설 DD(가칭)	닌텐도	RPG	미정
N64	★미정	파이어 엠블렘(가칭)	닌텐도	S·RPG	미정
N64	★미정	마더3	닌텐도	RPG	미정

플레이스테이션 2(가칭) 발매소프트

		게임명	회사명	장르	가격
PS	3/4	A6열차로 가자 6	아트딩크	SLG	미정
PS	3/4	스트리트 마작 트랜스	선소프트	ETC	미정
PS	겨울	와일드 와일드 레이싱	이마지니어	RAC	미정
PS	겨울	결전	코에이	SLG	미정
PS	2000년 봄	이터널 링	프롬 소프트웨어	ADV	미정
PS	2000년 여름	오니무사	캡콤	A·ADV	미정
PS	2000년 여름	아머드 코어	프롬 소프트웨어	A·SHT	미정
PS	미정	SD 비룡의 권	컬처 브레인	ACT	미정
PS	미정	스카이 서퍼(가칭)	아이디어 팩토리	SLG	미정
PS	미정	동구 빌리아드 마스터(가칭)	아스크	SPT	미정
PS	미정	X-shooter(가칭)	EA	SHT	미정
PS	미정	EX3 더 스트리트 파이터(가칭)	캡콤	F·ACT	미정
PS	미정	1 ON 1 Government	조던	SPT	미정
PS	미정	하이퍼투어	스리디	SLG	미정

		게임명	회사명	장르	가격
PS	미정	아메리칸 아케이드(가칭)	아스트롤	??	미정
PS	미정	쿨보더스(가칭)	웹시스템	SPT	미정
PS	미정	옥견이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
PS	미정	그라디우스 3·4	코나미	SHT	미정
PS	미정	실황 파워풀 프로야구 7(가칭)	코나미	SPT	미정
PS	미정	실황 월드 사커2000(가칭)	코나미	SPT	미정
PS	미정	드럼매니아(가칭)	코나미	리듬액션	미정
PS	미정	마작하자 2(가칭)	코나미	ETC	미정
PS	미정	상해 5(가칭)	선소프트	ETC	미정
PS	미정	초로 Q HG(가칭)	타카라	RAC	미정
PS	미정	신 릿지 레이서(가칭)	남코	RAC	미정
PS	미정	500GP(가칭)	남코	RAC	미정
PS	미정	파일럿이 되자(가칭)	팩인소프트	SLG	미정
PS	미정	임전장기	유기 엔터프라이즈	ETC	미정

GAME POWER



알림 1

이번 호부터 '썸썸마당' 코너를 폐지하고자 합니다. 그 동안 애독해 주신 독자 여러분에게는 죄송하지만 불법 CD가 내용의 주류를 이루고 있을 뿐더러 '썸썸마당' 코너를 이용한 독자분들 중에서 뜻하지 않게 피해를 보는 사례가 많아 이번 호부터 폐지하고자 하오니 깊은 양해 있으시길 바랍니다. 하지만 앞으로도 전화 썸썸마당(02-700-9077)은 계속 운영되오니 많은 이용 부탁드립니다.

알림 2

지난 호 '일본 통신원 현지 리포트 -PS2 발매일 대예상-' 기사의 '퀴즈' 코너는 지난 9월 13일 소니에서 'PS2는 2000년 3월 4일 발매할 예정'이라는 공식 발표가 있었으므로 '퀴즈' 코너의 의미가 사라졌습니다. 따라서 9월 13일 이전에 엽서를 보내신 분들은 맞출 확율이 적었고 그 이후에 보내신 분들은 대부분 '2000년 3월 4일 발매'라고 적어 주셔 이전에 보내 주신 분들이 상대적으로 불리했었습니다. 하지만 기사에도 나타나 있듯이 PS2가 실제로 발매된 이후에 당첨자를 선정할 예정이므로 이번 호에 당첨자를 뽑지는 않았습니다. 만약 진짜로 2000년 3월 4일 발매가 된다면 이전에 엽서를 보내신 애독자 여러분들에게 피해가 가지 않도록 모든 독자를 대상으로 추첨할 예정이오니 많은 양해 부탁드립니다.

상품내역	최신 게임 트레이딩 카드 게임 세트 1개씩 5명

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	816-1788
서대문 혜전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 혜문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-223-5139
울산 녹수서적	0522-249-4275
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-4959
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	허우진, 구언정, 이현수, 신상민
객원기자	김성회, 정재환
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백 김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 김태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine

■제우미디어 찾아오시는 길

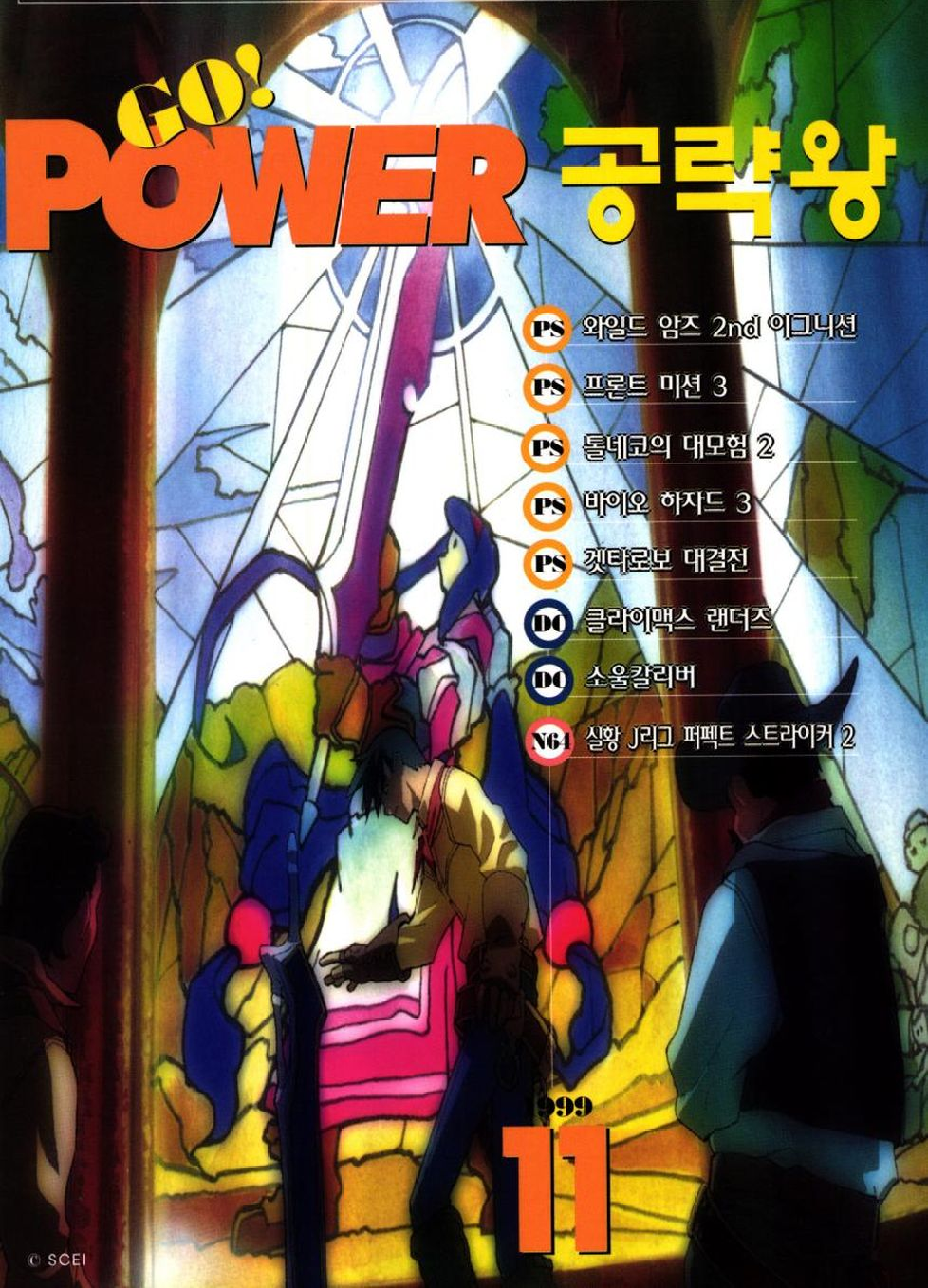


게임파워 99년 11월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

1999

11





간만의 일반 RPG

와일드 암즈 2nd IGNITION

PlayStation

제작사: 소니
장르: RPG
발매일: 9월 2일
발매가: 6,800엔

그래픽	★★★
사운드	★★
스토리	★★
연출	★★★★
소장가치	★★★

후속작이 안 나올 것 같았던 소니의 RPG,「와일드 암즈」의 후속작이 드디어 등장하였다. 배경의 폴리곤화, 이등신 캐릭터의 포기, 6인 파티제 등등의 갖가지 변경점과 새로운 요소가 많이 추가 되었음에도 불구하고 전작의 분위기를 살림과 동시에 진부하지 않은 진행을 살리는 데에 성공하였다. 거기에다 요즈음 추세에 어울리지 않는 정통 일본식 RPG라는 점도 신선한 요소 중의 하나로 꼽힌다. 허나 퍼즐 자체의 난이도가 무지막지하게 높아서 공간 개념이 서있지 않은 사람이나 퍼즐에 약한 사람은 억울하게 막히는 경우가 너무 많다는 점은 역시 불만요소로 남는다.

조작방법

버튼	효과
방향키	캐릭터의 이동, 선택지의 선택, 각 항목의 선택
스타트	GOODS의 선택 화면을 부른다
□	서치, GOODS의 사용, 전투의 회피
△	메뉴 화면을 부른다, 항목의 설명 (헬프기능)
×	항목의 취소
○	항목의 결정, 대시 (누르고 있는 동안)
R1, L1	스테이터스 화면에서 캐릭터 단위의 이동
R2	캐릭터의 홀드(R2를 누른 상태에서 방향키를 누르면 이동하지 않고 방향만 바뀜)

와일드 암즈의 세계

이번에도 변함없이 무대가 되는 세계는 '팔가이아' 대륙이다. 또한 전작과 동일한 가디언(즉, 소환수)들과 새롭게 추가된 것들도 등장한다(스타의 그것이 아냐!). 하지만 단지 그뿐. 이름과 구성요소는 같지만 등장인물을 비롯한 모든 것에서 전작과의 연관성은 찾아 볼 수 없다. 어쨌든 팔가이아의 세계는 최근의 여느 판타지 세계와 마찬가지로 검술과 마법, 그리고 기계 문명이 공존하는 세계이다. 그러나 팔가이아에서는 마법이 미신적인 요소가 아닌 현대의 '과학'과 비슷한 개념으로 자리잡고 있는 점이 특징이다.



캐릭터 소개

그러면 이러한 팔가이아의 세계를 여행할 주인공들과 그를 둘러싼 동료들을 소개해 본다(상당히 많다…)



아슈레이 윈체스터

와일드 암즈 2(이하 'WA 2')의 주인공. 총사대의 일개 대원에 불과했지만 말라버린 유적에서의 활약으로 특수부대 ARMS의 대원으로 선발된다. 그러나 사고로 ARMS는 해체, '어빙'의 손에 의해 새롭게 탄생된 ARMS의 리더로서 활약하게 된다. 전설의 영웅을 동경하고 있으며 생각이 깊은 타입의 청년. 총사대의 대원인 만큼 총검을 사용하며(스콜…!) 모든 능력의 밸런스가 잘 맞아 떨어진다. 머리에서 발끝까지 이리 보고 저리봐도 확실한 주인공 타입의 캐릭터.

리루카 엘레니악

천재적 재능을 지닌 마법사…인 언니를 가진 명랑한 소녀. 마법을 쓸 수 있는 '크레스트 소서리스'이며 이공간(異空間)에 갇힌 언니를 대신하여 ARMS에 입대한다. '언제나 웃는 얼굴'이 신조이며 어떠한 상황에서도 명랑함을 잃지 않는 긍정적인 사고 방식으로 팀의 무드메이커 역할을 톡톡히 해낸다. 마법공격이 주특기인데 마법에 대한 능력치는 낮은 편. 그러나 속도는 빠르다. 토막 엔딩에서의 모습이 아주 귀엽다.



브래드 에반스

슬레이하임이라는 나라의 전쟁에서 영웅으로 불렸던 인물이지만 상관의 전범(戰犯)죄를 뒤집어쓰고 사형 선고를 받는다. 하지만 이후 아슈레이 일행들에 의해 구출, 반강제적으로 ARMS에 참가한다. 전체적으로 어둡고 차가운 이미지의 소유자로 평범한 대사는 거의 말하지 않는다. 중화기와 완력을 앞세운 강력한 공격력과 방어력이 일품으로 전투에서의 활약은 다른 멤버들과 수준을 달리한다.





팀 라이임리스

미디엄의 힘을 다룰 수 있는 신비한 능력을 지닌 소년. 바스카 마을에서 살고 있던 가디언 무녀(巫女)의 아들로서 '기둥'의 자질을 갖고 있다. 순수한 마음을 지니고 있으며 이 게임에서 찾아보기 힘든 미소년. '조어프리스트'라는 이상한 이름의 클래스를 지니고 있다. 전투에서는 가디언 마법으로 일행을 지원한다.



카논

'검의 성녀'의 피를 이어받은 여성. 자신의 혈통에 집착한 나머지 영웅에 어울리는 강함을 추구하여 몸을 전부 실루엣(의체-義體)으로 바꾸었다. '로드브레이저'의 힘을 가진 아슈레이의 목숨을 노리고 일행을 쫓지만 결국은 ARMS에 가담하게 된다. 전 캐릭터 통틀어 최고의 스피드를 자랑한다.

테러조직 '오데사'

강력국가체제를 앞세운 새로운 나라를 세우겠다고 일어선 정복개의 새로운 별들. ARMS와는 결과적으로 대립하게 된다. 가운데가 두목 빈스페트, 좌측 상단부터 트로메어, 쥬테퍼, 안테노라, 카이나.



어빙

추종자들 말로는 "못하는 것이 없었다"고 하는 인물이지만 지금은 사고로 인하여 한쪽 다리를 쓸 수 없는 상태. 해체되었던 ARMS를 인수받아 재탄생시킨 장본인으로 참모적인 재능이 뛰어난 인물이다. 수많은 추종자들이 따를 만큼의 카리스마도 겸비한 인물. 사실은 '검의 성녀'의 혈통인 발레리아가의 후예로서 그 역시 영웅의 피에 집착하고 있었다(바보들…).





마리아벨

영겁의 세월을 살아가는 종족 '노블렛'. 그렇게 영구히 살아가는 인물이 바로 마리아벨이다. 과거 '검의 성녀' 아나스타시아와 함께 싸웠던 전적이 있으며 보통은 햇빛을 피하기 위해 이상한 곰인형(인가?)을 입고 다닌다. 외모는 귀여운 어린 소녀이며 상당히 '깨는' 모습을 많이 보여주는 캐릭터이다. 특별히 강한 점은 없으며 전체적으로 평균적인 능력치를 보여주며 일반적인 진행으로는 동료로 사용할 수 없는 캐릭터이기도 하다.

전작과의 변경점들

전작과 비교해 시스템적으로 상당히 많은 변화가 있었던 WA 2. 그러면 무엇이 변했는지 차근차근 알아보기로 하자.

필드의 변화

「×랑디아」, 「×노기☆스」처럼 필드, 던전 할 것 없이 모두 3D 폴리곤으로 처리되어 보다 다양한 액션이 가능하다. 더욱이 GOODS라는 시스템으로 던전의 퍼즐을 풀어가는 WA 2에서는 폴리곤의 입체감을 이용, 다채로운 트랩이 설치되어 있어 더욱 극악해졌다.


▲ 그러나 필자는 폴리곤을 그다지 좋아하지 않는다

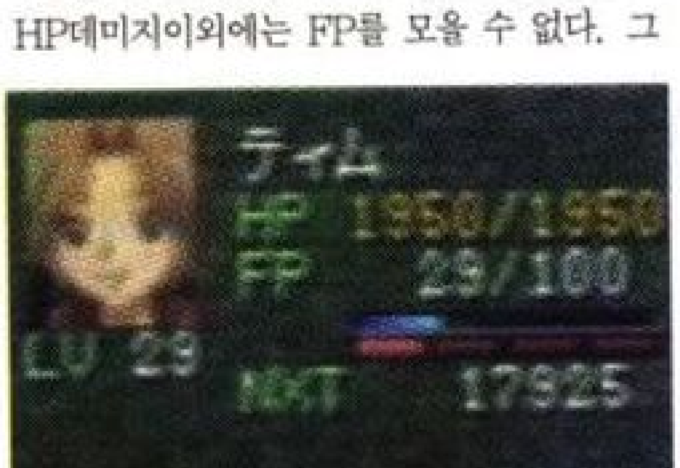
파티의 구성인원

전투에서는 여전히 3인 파티로 진행하게 되어 있지만 동행할 수 있는 사람 수는 6명으로 늘어났다. 참고로 전투에 나갈 수 있는 사람은 아슈레이, 리루카, 블러드, 팀, 카논, 마리아벨의 6인이다.


▲ 많다는 것만으로도 일단 안심이 된다

FP의 저축

전작에서는 무슨 짓을 해도 FP(포스포인트)는 축적되었지만 이번에는 일반공격과 HP데미지이외에는 FP를 모을 수 없다. 그러나 생각 외로 FP가 잘 모이는데다 항상 레벨과 같은 수준의 FP는 보유하고 있으므로 FP때문에 고생하는 일은 없을 듯.



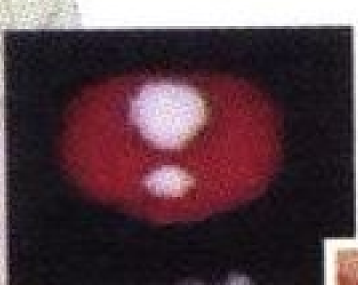
▲ FP의 최대치는 100이다

전작에는 없던 점들

전작에는 아예 없었던 새로운 요소들은 무엇이 있는지 알아보기로 하자.

엔카운터 캔슬

우오오오~ 편리!!! 정말 편리한 요소로서 엔카운터(즉 일반 전투)를 회피할 수 있는 기능이다. 전투에 돌입하게 되면 그 전에 신호로 '!'마크가 나타나는데, 이 마크의 바탕이 적색일 경우에는 상대가 자신과 같은 레벨 또는 그 이상이거나 캐릭터의 핀치(1인만 전투), 기습이라는 의미이며, 흰색일 경우에는 자신보다 레벨이 낮다는 것을 의미한다. 이때 흰색의 경우, 마크가 나타난지 1.5초 내에 □ 또는 ×버튼을 누르면 전투를 하지 않고 넘어갈 수 있다. WA 2에서의 경험치는 적의 레벨에 따라 차이가 상당하므로 전투를 회피할 수 있다면 싸우지 않는 것이 현명하다.


◀ 이 경우에는 어쩔 수 없지만


▶ 가볍게 한 번 눌러주면 OK

서치 시스템

상당히 재미있는 요소로 WA 2의 필드로 나가보면 곧 느낄 수 있는 시스템이다. 일단 필드에 나서면 마을이고 던전이고 아무 것도 없다는 것을 알 수가 있다. 이때 □버튼을 누르면 캐릭터 주위로 탐색의 궤적이 표시되고 그 반경 내에서 서치를 실시한다. 마을이나 던전이 존재할 경우 곧 모습을 드러내게 되며 한 번 모습이 나타난 곳은 사라지지 않는다. 게다가 이것은 마을들을 찾아낼 뿐만 아니라 아이템도 찾아내므로 이동에는 무조건 서치를 눌러보는 습관을 몸에 익히자.

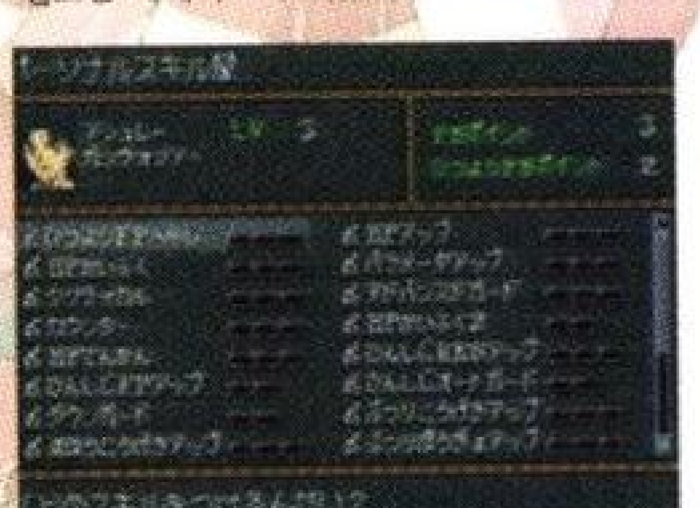

▲ 이런 식으로…


▲ 이렇게…


▲ 거러췌!! (비표준어이므로 산모와 어린이는 따라하지 마세요)

퍼스널 스킬

전투를 더욱 재미있게 해주는 새로운 시스템. 퍼스널 스킬은 전부 26종류가 있고 각기 레벨은 3까지 있다. 배우는 방법은 각 마을에 비치되어있는 퍼스널 스킬 상점(줄여서 P·S·S)에서 캐릭터가 지니고 있는 퍼스널 스킬 포인트(PS포인트-PSポイント)를 소비하여 배울 수 있다. PS포인트는 레벨이 오를 때마다 1씩 적립되므로 이론상으로는 100까지의 포인트를 모을 수 있으며 그 한도 내에서만 스킬을 배울 수 있다. 따라서 모든 스킬을 배울 수 있는 것이 아니므로 캐릭터마다 개성을 살린 스킬 선택이 요구된다. 스킬에 대한 정리는 뒤에 퍼스널 스킬표를 게재하도록 하겠다.


▲ 스킬마다 요구되는 PS포인트는 각기 다르다

전투의 방향

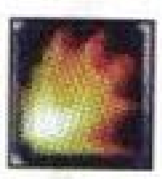


전투는 전작과 크게 다르지 않다. 리얼타임제의 전투도 아니어서 처음 접하는 사람들도 아주 편하게 적응할 수 있을 것이다. 전투는 다음과 같은 순서로 이루어진다.

전투의 준비 → 행동의 결정 → 속도 순서대로 행동 → 반복

전투의 준비

준비 단계에서는 다음과 같은 커맨드들이 사용된다.



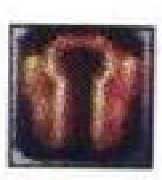
싸운다-행동 결정 단계로 넘어간다.



도망간다-전투를 하지 않고 도망간다. 보스전에서는 사용할 수 없으며 항상 성공하지는 않는다.



오토배틀-CPU조작으로 전투를 자동으로 진행한다. 매뉴얼(マニュアル)은 수동조작이며 위의 것은 일반공격의 반복, 밑의 것은 FP소비 공격 중심의 싸움이 된다.



장비-일행의 장비품을 바꿀 수 있다.



폼-대열을 변경할 수 있다.

행동의 결정

결정이 끝나면 각 캐릭터의 속도 순서대로 행동이 이루어진다.



일반공격-각자의 기본 무기로 물리공격을 가한다



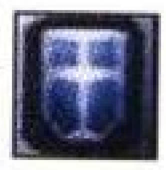
오리지널 파워-각 캐릭터의 고유 특수공격(ARM이나 크레스트소서)이나 포스 어빌리티를 사용한다. FP가 소모되며 이 공격으로는 FP를 채우는 것이 불가능하다.



아이템-현재 가지고 있는 아이템을 사용한다. 당연히 아이템에 따라 효과가 틀리다.



커스텀 커맨드-캐릭터가 장비하고 있는 미디엄에 담겨 있는 가디언의 힘을 사용한다. 가디언을 소환하는 것이 아니라 가디언 고유의 힘을 사용한다는 것에 주의! FP소모가 없으므로 효율적으로 사용한다면 상당한 도움이 된다.



방어-적의 물리공격에 대해 방어력을 높인다. 하지만 난이도 자체가 낮은 WA 2에서 얼마나 사용할는지….

전투의 효율을 추구하자!

●전 캐릭터 공통의 LV2 포스 어빌리티인 콤바인(コンバイン). 이것은 팀이 동료로 들어오고 나서 생기는 것으로 이 커맨드를 사용하여 미디엄에 담긴 가디언을 소환하는 것이 가능하다. 가디언은 각자의 고유의 속성을 지닌 공격을 가하며 전체공격 또는 전체회복의 능력을 지니고 있다. 또한 팀의 LV4 포스 어빌리티인 하이 콤바인(ハイ・コンバイン)은 더욱 강력한 소환 능력을 지니게 되는 기술이다.

●카논이 지니고 있는 개틀링(ガトリング)은 레벨이 나누어져 있는데 레벨이 대응되지 않으면 포스 어빌리티는 쓸 수 있어도 능력은 사용이 불가능하므로 주의하자.

●팀의 가디언 로어는 팀이 일반공격으로 상대를 쓰러뜨렸을 때 REST가 1깎이는 것을 이용, REST수치가 0이 된 마법만 사용할 수 있다.

●오리지널 파워와 포스 어빌리티는 일정량의 FP가 모여야 사용이 가능하지만 FP를 소비하는 것은 포스 어빌리티 뿐으로 오리지널 파워는 FP를 소모하지는 않는다. 기억해 둘 것.

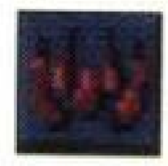
●아슈레이와 블러드의 암(アーム)이나 리루카의 크레스트소서(クレストソーサー)는 마을에 있는 상점에서 향상이 가능하다(물론 그에 따른 대금은 필요하다). 그들의 개조 방식에 대하여 알아보도록 하자.

크레스트소서

길게 썼지만 간단하게 말하면 마법을 의미하는 것으로 리루카 등의 캐릭터가 사용 가능하다. 크레스트소서의 작성은 대표가 되는 4개의 문장을 중심으로 각 문장의 조합에 의하여 전부 16가지의 속성을 지닌 마법을 만들 수 있다. 단, 아무 때나 마법을 만들 수 있는 것은 아니며 크레스트그래프(クレストグラフ)나 크레스트캡슐(クレストカプセル)이 있어야 조합이 가능하다. 또한 크레스트그래프 중에는 조금 특별한 것들도 존재한다. 위력을 1.5배로 만든다거나 공격을 그룹화 한다거나 소비 FP를 줄인다거나 하는 특수한 능력이 마법에 부가되는데 이들 역시 던전을 돌아다니며 찾아내야 한다. 상점에서는 이외에도 만들어진 크레스트소서의 분해, 크레스트소서의 리네임이 가능하며 4개의 문장과 조합표는 다음과 같다.



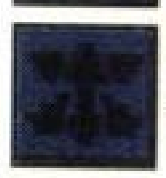
지오
땅의 문장. 수호와 창조를 의미한다.



프레이
불의 문장. 공격과 파괴를 상징한다.



윙
바람의 문장. 운동과 민첩을 상징한다.



뮤즈
물의 문장. 회복과 조화를 의미한다.

크레스트소서 조합표(LV1)

속성\속성	지오	프레이
지오	브레이크 땅속성 공격	실드 물리방어력 상승
프레이	프로텍트 마법방어력 상승	프레임 불속성 공격
윙	모닝콜 수면상태방지·회복	매직웨폰 물리공격력 상승
뮤즈	리바이브 소생	리플렉트 마법반사

속성\속성	윙	뮤즈
지오	에어스크린 회피율 상승	힐 체력회복
프레이	스파크 번개속성 공격	디스펠 마법효과 해제
윙	볼텍 바람속성 공격	프리즈 얼음속성 공격
뮤즈	퀵 반응치 상승	아쿠아 물속성 공격

암(ARM)

아슈레이나 블러드는 무기를 사용한 강력한 특수공격을 특기로 한다. 이들의 무기는 개조를 통하여 더 좋은 효과를 낼 수가 있다. 개조는 무기의 공격력, 명중률, 탄알수의 3가지에 한정되며 셋 중 어느 하나를 개조하면 무기의 레벨이 1상승한다. 레벨은 10이 한계이기 때문에 평균적으로 개조를 할 것인가 어느 한 쪽을 몰아서 개조할 것인가를 잘 선택할 것.

메인 메뉴화면의 설명



기본적인 사항은 여타 RPG게임과 별반 다를 것이 없으므로 많은 설명은 생략한다.

아이템

아이템의 사용과 정리 등을 할 수 있다.

장비

무기 및 방어구를 장비할 수 있는 메뉴. 장비가 가능한 것은 전부 5가지로 나누어진다.

WEAPON - 무기의 장비
GEAR - 액세서리의 장비
BODY - 갑옷이나 옷의 장비
HEAD - 모자나 헬멧 등의 장비
GURAD - 가디언의 장비

오토

전투시의 오토 배틀 커맨드와 동일하다.

폼

대열을 바꿀 수 있다. 전열의 3인이 전투에 참가하는 멤버가 된다.

스테이터스

캐릭터의 현재 상태와 능력치를 점검할 수 있다. 좌우방향키로 능력치의 전환, LR버튼으로 캐릭터의 변환이 가능하다

STR - 힘: 캐릭터 본래의 힘을 나타냄. 공격력에 영향
VIT - 체력: 캐릭터 본래의 체력을 나타냄. HP에 영향
SOR - 마력: 캐릭터 본래의 마력을 나타냄. 마법공격력 영향
RES - 민첩성: 캐릭터 본래의 속도를 나타냄. 공격 순번과 회피율 영향
ATP - 공격: 현재 공격력을 나타냄
DEF - 방어력: 현재 방어력을 나타냄
MGR - 저항력: 현재 마법 방어력을 나타냄
PRY - 회피력: 현재 회피력을 나타냄
LCK - 운: 현재 캐릭터의 운을 나타냄

통신

처음에는 없으며 어빙에게 통신기를 받으면 생기는 메뉴이다. 어빙이나 그의 오퍼레이터인 케이트나 에이미에게 통신을 걸 수 있다. 통신의 내용은 미션의 지령에서부터 잡담에 이르기까지 다양하다. 필드화면에서 '삐' 소리가 나면 통신이 들어와 있다는 의미이므로 꼭 받도록.

앨범

특정한 교환권으로 얻는 앨범은 자신이 싸웠던 상대의 정보를 일러스트와 함께 카드에 담아 보관하는 기능을 가지고 있다. 상대의 HP와 주는 돈, 속성과 얻을 수 있는 아이템까지 상세히 기록되어 있으므로 전술상으로나 컬렉션용으로나 가치는 충분히 있다. 앨범이 생긴 이후로는 전투 마크가 녹색으로 나타나는 경우가 생기는데 이것은 앨범에 기록되지 않은 적이 등장한 것을 의미한다.

시스템

정말 '각종' 설정이 가능한 메뉴로서 전부 그대로 두어도 게임의 진행에는 아무런 지장이 없는 메뉴이다. 단, 가장 마지막에 있는 로드(ロード)를 이용하면 언제 어디서나 로드가 가능하다.

파일의 관리와 게임오버

게임 자체의 로드는 게임 중 어느 곳에서나 가능하다. 단, 게임의 세이브는 세이브 서비스(セーブサービス)를 이용하거나 세이브 포인트를 이용하지 않으면 불가능하도록 되어있다.



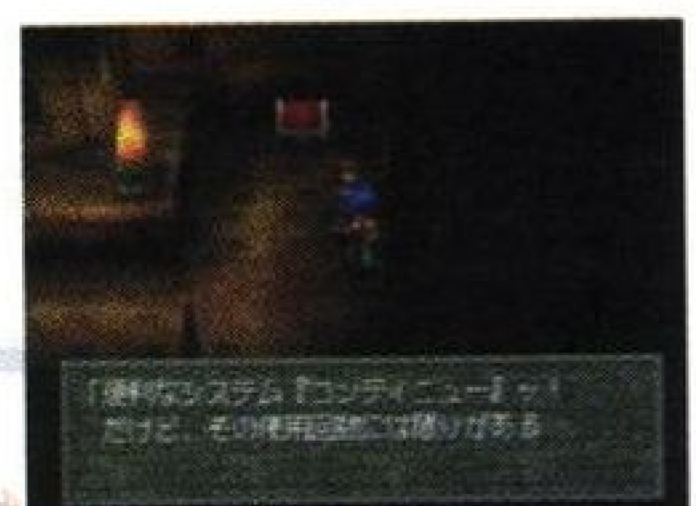
▲ 세이브는 이 두 군데에서만 가능하다



▲ 사에라가 있는 요즘 이게 과연 편리할지는 의문

이번에도 전작과 마찬가지로 메모리 카드 관리 기능을 지원하고 있어 본체의 기능처럼 파일의 복사와 삭제가 가능하다.

게임오버는 당연히 캐릭터들이 전멸할 경우이며 아이템 1기밀코인(1ギミルコイン)이 있다면 컨티뉴가 가능하다. 컨티뉴는 그 전투의 가장 처음부터 게임을 다시 하게 해주는 기능으로 1기밀코인이 많을수록 컨티뉴 회수는 늘어난다.



▲ 컨티뉴의 중요성을 역설하는 서장의 아피



각종 표 일람

크레스트소서-리루카

이름	효과	FP	대상
브레이크(ブレイク)	땅속성 공격	12	적 하나
하이브레이크(ハイ・ブレイク)	땅속성 공격	50	적 하나
실드(シールド)	물리방어력 상승	8	아군 하나
아머다운(アーマーダウン)	물리방어력 하강	70	적 그룹
에어스크린(エアスクリーン)	회피율 상승	8	아군 하나
필드(フィールド)	모든 속성데미지 반감	10	적 단체
힐(ヒール)	체력 회복	5	아군 하나
하이·힐(ハイ・ヒール)	체력 중회복	55	아군 하나
프로텍트(プロテクト)	마법방어력 상승	8	아군 하나
레지스트다운(レジストダウン)	마법방어력 하강	70	적 그룹
프레임(フレイム)	불속성 공격	12	적 하나
하이·프레임(ハイ・フレイム)	불속성 공격	50	적 하나
스파크(スパーク)	전기속성 공격	12	적 하나
하이·스파크(ハイ・スパーク)	전기속성 공격	50	적 하나
디스펠(ディスペル)	마법효과 해제	12	적 하나
제바(ゼーバー)	무속성 공격	40	적 하나
모닝콜(モーニングコール)	잠 상태방지·회복	10	아군 하나
리스토어(レストア)	모든 상태이상을 회복	9	아군 하나
매직웨폰(マジックウェポン)	물리공격력 상승	22	아군 하나
하이퍼웨폰(ハイパーウェポン)	물리공격력 상승	70	아군 하나
볼텍(ヴォルテック)	바람속성 공격	12	적 하나
하이·볼텍(ハイ・ヴォルテック)	바람속성 공격	50	적 하나
프리즈(フリーズ)	얼음속성 공격	12	적 하나
하이·프리즈(ハイ・フリーズ)	얼음속성 공격	50	적 하나
리바이브(リヴァイブ)	전투불능 회복	10	아군 하나
하이·리바이브(ハイ・リヴァイブ)	전투불능 완전회복	60	아군 하나
리플렉트(リフレクト)	마법반사	65	아군 하나
마이트바디(マイトボディ)	파라미터 상승과 자동전투	5	아군 하나
퀵(クイック)	반응치 상승	15	아군 하나
슬로우다운(スロウダウン)	반응치 하강	70	적 그룹
아쿠아(アクア)	물속성 공격	12	적 하나
하이·아쿠아(ハイ・アクア)	물속성 공격	50	적 하나

ARMS(바이아넷-バイアネット)-아슈레이

이름	효과	기본 탄알
샷웨폰(ショットウェポン)	적 하나에게 공격	7
멀티블러스트(マルチブラスト)	적 그룹에게 공격	5
볼트패닝(ボルトファニング)	적 하나에게 공격	5
데드오어얼라이브(デッドオアアライブ)	적 하나에게 공격·일정확률 즉사	5
쇼크슬라이더(ショックスライダー)	적 그룹에게 땅속성 공격	3
팬텀팽(ファントムファング)	적 하나에게 공격	3
블러스터길티(ブラスターギルティ)	적 전체에게 공격	3

ARMS(헤비암-ヘヴィアーム)-블러드

이름	효과	기본 탄알
리볼버캐논(リボルバーキャノン)	적 하나에게 공격	6
크래커레이브(クラッカーレイブ)	적 그룹에게 공격	5
ABM프레데터(ABMプレデター)	적 전체에게 랜덤 공격	4
펄스크래스터(パルスクラスター)	적 전체에게 공격	5
리니어레일캐논(リニアレールキャノン)	적 하나에게 초강력 공격	1
스커드런처(スカッドランチャー)	적 하나에게 공격	4
마르두크게이즈(マルドゥークゲイズ)	적 그룹에게 빛속성 공격	3

가디언 로어(ガーディアンロア)-팀

이름	효과	FP	대상
퍼스트에이드(ファーストエイド)	HP회복	24	아군 전체
턴언데드(ターンアンデッド)	언데드 계열의 적을 일격사 시킴	4	적 하나
록볼트(ロックボルト)	땅속성 공격	12	적 하나
그라비톤(グラビトン)	땅속성 공격	50	적 그룹
워터건(ウォーターガン)	물속성 공격	12	적 하나
딥서브머지(ディープサブマージ)	물속성 공격	50	적 그룹
레드뷰트(レッドビュート)	불속성 공격	12	적 하나
네이팜프레아(ナパームフレア)	불속성 공격	50	적 그룹
소닉크로(ソニッククロー)	바람속성 공격	12	적 하나
템페스트엣지(テンペストエッジ)	바람속성 공격	50	적 그룹
라이트닝(ライトニング)	전기속성 공격	12	적 하나
플라즈마버스트(プラズマバースト)	전기속성 공격	50	적 그룹
블랙게이트(ブラックゲート)	어둠속성 공격	12	적 하나
다크네뷰라(ダークネビュラ)	어둠속성 공격	50	적 그룹
아이스빔(アイスビーム)	얼음속성 공격	12	적 하나
악틱(アークティック)	얼음속성 공격	50	적 그룹
알카나13(アルカナ13)	적 일격사	20	적 하나
타나토스보더(タナトスボーダー)	일격사 공격 방지	12	아군 전체
애로플래시(アローフラッシュ)	빛속성 공격	12	적 하나
노바스트림(ノヴァストリーム)	빛속성 공격	50	적 그룹
저지먼트데이(ジャッジメントデイ)	무속성 공격	99	적 전체
브레이브랜서(ブレイブランサー)	무속성 공격	80	적 하나
풀리페어(フルリペア)	HP완전회복	50	아군 하나

퍼스널 스킬(PS포인트는 레벨 1당 필요 포인트를 의미함)

이름	효과	PS포인트
필요FP깍기(ひつようFPへらし)	레벨 1당 소비 FP -1	2
HP업(HPアップ)	레벨업 시에 HP증가율 상승	3
HP회복(HPかいふく)	포스레벨업 할 때마다 HP회복	4
파라미터업(パラメータアップ)	포스레벨업 할 때마다 능력 상승	4
크리티컬(クリティカル)	크리티컬 발동률 상승	2
어드밴스드가드(アドバンストガード)	어드밴스드가드 발동률 상승	2
카운터(カウンター)	카운터 발동률 상승	2
HP회복2(HPかいふく2)	레벨업 시에 HP회복	1
HP전환(HPてんかん)	배틀 종료시의 FP를 HP로 바꾸어 회복	3
빈사시 RES업(ひんしじRESアップ)	빈사상태가 되면 민첩성 상승	2
빈사시 FP업(ひんしじFPアップ)	빈사상태가 되면 FP 상승	2
빈사시 오토가드(ひんしじオートガード)	빈사상태가 되면 방어	1
다운가드(ダウンガード)	일격사 공격에의 내성 상승	2
물리공격업(ぶつりこうげきアップ)	물리공격시에 주는 데미지 상승	4
마법공격업(まほうこうげきアップ)	마법공격시에 주는 데미지 상승	3
물리방어업(ぶつりぼうぎょアップ)	물리공격으로 받는 데미지 감소	4
마법방어업(まほうぼうぎょアップ)	마법공격으로 받는 데미지 감소	3
독·맹독(どく·もうどく)	독·맹독상태에 대한 내성 상승	1
병(びょうき)	병상태에 대한 내성 상승	1
망각(ぼうきゃく)	망각상태에 대한 내성 상승	1
능력봉인(のうりょくふういん)	능력봉인상태에 대한 내성 상승	1
다운하테드(ダウンハーテッド)	다운하테드상태에 대한 내성 상승	1
혼란(こんらん)	혼란상태에 대한 내성 상승	1
나이트메어·슬립(ナイトメア·スリープ)	나이트메어·슬립상태에 대한 내성 상승	1
패러라이즈(パラライズ)	패러라이즈상태에 대한 내성 상승	1
석화(せきか)	석화상태에 대한 내성 상승	1

캐릭터 GOODS

이름	효과	사용 캐릭터
드로우나이프(スローナイフ)	나이프를 던져서 대상물을 맞춘다	아슈레이
트레이저 콜(トレージャコール)	화면 내의 아이템의 위치를 찾아낸다	아슈레이
포토스피어(フォトスフィア)	조명탄으로 어두운 화면을 밝게 한다	아슈레이
킥부츠(キックブーツ)	발로 대상물을 가격한다	블러드
봄(ボム)	폭탄으로 대상물을 폭파한다	블러드
어스셰이커(アースシェイカー)	화면 내의 모든 대상물에게 충격을 준다	블러드
파이어로드(ファイアロッド)	불의 구슬을 전방으로 발사	리루카
프리즈로드(フリーズロッド)	냉기 구슬을 전방으로 발사	리루카
체인지로드(チェンジロッド)	거대한 젬을 블록으로 바꾼다(역도 가능)	리루카
푸카(プーカ)	아정령(亞精靈) 푸카로 먼 곳을 조사한다	팀
에어리얼바레트(エアリアルバレット)	기류를 모아 강하게 쏘아낸다	팀
미스트클록(ミストクローク)	1칸 정도의 거리를 공중(장애물 통과)이동	팀
와이어후크(ワイヤーフック)	특정 물체를 맞추어 줄을 통해 이동	카논
롤러대시(ローラーダッシュ)	직선방향으로 피해 블록 무시 대시	카논
점프슈즈(ジャンプシューズ)	1칸 제자리 점프(특정 장소에서는 슈퍼점프)	카논





아이템

이름	효과	대상
텔레포트오브(テレポートオーブ)	타운사이를 워프	-
텔레포트젬(テレポートジェム)	타운사이를 워프	-
힐베리(ヒールベリー)	HP 500회복	아군 하나
포션베리(ポーションベリー)	HP 2000회복	아군 하나
미라클베리(ミラクルベリー)	HP 완전회복	아군 하나
리바이브후르츠(リヴァイブフルーツ)	전투 불능 회복	아군 하나
풀리바이브(フルリヴァイブ)	전투 불능 완전 회복	아군 하나
미니캐롯(ミニキャロット)	포스 레벨 1상승	아군 하나
포스캐롯(フォースキャロット)	포스 레벨 4상승	아군 하나
바렛트 차지(バレットチャージ)	탄알 전부 회복	아군 하나
럭키카드(ラッキーカード)	전투 승리시 경험치&돈 2배	아군 전체
안티도트(アンチドーテ)	독상태 회복	아군 하나
위치메디신(ウィッチメディシン)	병상태 회복	아군 하나
바이올렛로즈(バイオレットローズ)	능력봉인상태 회복	아군 하나
장난감망치(おもちゃのハンマー)	망각상태 회복	아군 하나
건강도토리(げんきドングリ)	다운하테드상태 회복	아군 하나
평온의 풍차(やすらぎのかざぐるま)	혼란상태 회복	아군 하나
카파연고(カッパのなんこう)	패러라이즈상태 회복	아군 하나
스톤클렌저(ストーンクレンザー)	석화상태 회복	아군 하나
선초알님(せんそうアルニム)	모든 상태이상 회복	아군 하나
암브로시아(アンブロシア)	상태이상 & HP 완전회복	아군 하나
작은꽃(ちいさいはな)	운이 1단계 상승	아군 하나
듀플리게이터(デュプリゲイター)	마법으로 잠긴 문이나 상자들을 연다	마법 대상물
완력애플(わんりょくアップル)	STR 상승	아군 하나
체력애플(たいりょくアップル)	VIT 상승	아군 하나
마력애플(まりょくアップル)	SOR 상승	아군 하나
반응애플(はんのうアップル)	RES 상승	아군 하나
1기밀코인(1ギミルコイン)	컨티뉴 +1회	-

무기

이름	공격력	장비 캐릭터
롱혼(ロングホーン)	8	아슈레이
라이노스슈터(ライノスシューター)	11	아슈레이
라이어트 · 람(ラリアット・ラム)	16	아슈레이
그레이하운드(グレイハウンド)	23	아슈레이
레이드블러스터(レイドブラスター)	32	아슈레이
듀얼슈터(デュアルシューター)	43	아슈레이
스나이퍼샤크(スナイパーシャーク)	56	아슈레이
디 · 바이슨(ディ・バイソン)	71	아슈레이
소닉버스트(ソニックバースト)	88	아슈레이
아이언피스트(アイアンフィスト)	10	블러드
해머너클(ハンマーナックル)	13	블러드
드랭커(ドランカー)	19	블러드
너클히트(ナックルヒート)	28	블러드
크라이시스암(クライシスアーム)	38	블러드
밀러쥬핸드(ミラージュハンド)	52	블러드
크리티컬어퍼(クリティカルアッパー)	106	블러드
사우전드너클(サウザンドナックル)	128	블러드
기가틱피스트(ギガテックフィスト)	154	블러드
매직엄브렐러(マジックアンブレラ)	6	리루카
플라워엄브렐러(フラワーアンブレラ)	8	리루카

이름	공격력	장비 캐릭터
픽시파라솔(ピクシーパラソル)	11	리루카
라운드쿠키(ラウンドクッキー)	16	리루카
페어리파라솔(フェアリーパラソル)	22	리루카
엘빈파라솔(エルヴィンパラソル)	31	리루카
제라니움(ゼラニウム)	39	리루카
디어리엄브렐러(ディアリーアンブレラ)	50	리루카
레인보우파라솔(レインボーパラソル)	62	리루카
푸르보카르보바루보(ブルボカルボバルボ)	90	리루카
매지컬스탭(マジカルスタッフ)	17	팀
드림완드(ドリームワンド)	21	팀
룬스탭(ルーンスタッフ)	30	팀
소서완드(ソーサーワンド)	39	팀
크레스트완드(クレストワンド)	51	팀
홀리스탭(ホーリースタッフ)	72	팀
포츈스탭(フォーチュンスタッフ)	90	팀
바젤라드(バゼラード)	40	카논
매인거슈(マインゴーシュ)	63	카논
크리스탈엣지(クリスタルエッジ)	77	카논
패리쉬나이프(ペリシュナイフ)	92	카논

액세서리(GEAR)

이름	효과
미상카(ミサンカ)	운이 1단계 상승
하트리프(ハートリーフ)	다운하테드 무효
은의 하프(ぎんのたてごと)	능력봉인 무효
블루브레스릿(ブルーブレスレット)	패러라이즈 무효
거울방패(かがみのたて)	석화 무효
하시바미의 가지(ハシバミのえだ)	병 무효
클리어차임(クリアチャイム)	혼란 무효
물의 링(みずのリング)	일반공격에 물속성 추가
불의 링(ほのおのリング)	일반공격에 불속성 추가
바람의 링(かぜのリング)	일반공격에 바람속성 추가
번개의 링(いなずまのリング)	일반공격에 번개속성 추가
빛의 링(ひかりのリング)	일반공격에 빛속성 추가
어둠의 링(やみのリング)	일반공격에 어둠속성 추가
얼음의 링(こおりのリング)	일반공격에 얼음속성 추가

이름	효과
대지의 링(だいちのリング)	일반공격에 땅속성 추가
반브레이스(ヴァンブレイス)	물리방어력 증폭
레더글러브(レザーグラブ)	물리방어력 증폭
리플렉스(リフレックス)	물리방어력 증폭
돈지갑(がまぐち)	1/3확률로 돈 2배 획득
타리스만(タリスマン)	전투 1턴과 걸음 1보마다 HP회복
염소인형(やきのぬいぐるみ)	전투불능 1회 자동회복
인비지블망토(インビジブルマント)	취소시간 연장
엘븐부츠(エルヴンブーツ)	1/3확률로 선제공격
시크릿사인(シークレットサイン)	마력증폭
엘더레코드(エルダーレコード)	마력증폭
홀리그레일(ホーリーグレイル)	일격사 무효
풍향계(かさみどり)	기습과 캐릭터 핀치 100%방지

미디엄

이름	커스텀 커맨드와 효과	상승 능력치
그루제프(グルジェフ)	디펜더(ディフェンダー)-물리공격으로부터 아군 보호	VIT · DEF
무아 · 갈드(ムア・ガルド)	스매시히트(スマッシュヒット)-강공격	STR · ATP
시툴다크(シトゥルダーク)	애너라이즈(アナライズ)-적의 상태 조사	SOR · MGR
펜가론(フェンガロン)	픽포켓(ピックポケット)-적의 아이템을 훔친다	RES · PRY
오드류크(オードリューク)	디아웃(ディグアウト)-아이템을 발견한다	VIT · SOR · DFP · MGR
나 · 샤크스(ヌア・シャックス)	에이밍(エイミング)-명중률 상승	RES · PRY
알스레이트(アルスレート)	파워차지(パワーチャージ)-다음 턴에 공격력 상승	STR · ATP
레이테어 · 소크(レイテア・ソーク)	카운터어택(カウンターアタック)-적에게 받은 데미지를 되돌린다	SOR · RES · MGR · PRY
스테어 · 로우(ステア・ロウ)	샷아이템(ショットアイテム)-특정 아이템을 이용한 던지기 공격	STR · VIT · ATP · DFP
기 · 라무토스(ギィ・ラムトス)	하이드인섀도우(ハイドインシャドウ)-적의 목표가 되지 않는다	SOR · MGR
제파(ゼファー)	포스차지(フォースチャージ)-포스 레벨을 올린다	전 능력치
저스틴(ジャスティーン)	브랜치잽(ブランチザップ)-통상공격을 전체화	SOR · MGR이외의 능력치
러프티나(ラフティーナ)	인비지블(インビジブル)-무적상태가 된다	전 능력치
챠파팡가(チャパパンガ)	랜더마이저(ランダマイザー)-오리지널 파워를 랜덤으로 발동시킨다	전 능력치+운

방어구

이름	방어력(마법방어력)	장비 캐릭터
데님자켓(デニムジャケット)	-	아슈레이
하드점퍼(ハードジャンパー)	2	아슈레이
티탄자켓(チタンジャケット)	12	아슈레이
가드자켓(ガードジャケット)	16	아슈레이
체인점퍼(チェーンジャンパー)	19	아슈레이
메탈자켓(メタルジャケット)	27	아슈레이
바운티가드(バウンティガード)	36	아슈레이
실드자켓(シールドジャケット)	46	아슈레이
크로스점퍼(クロスジャンパー)	57	아슈레이
아미베스트(アーミーベスト)	-	블러드
티탄플레이트(チタンプレート)	3	블러드
트라베라베스트(トラベラーベスト)	7	블러드
서바이벌베스트(サバイバーベスト)	15	블러드
메탈플레이트(メタルプレート)	23	블러드
펠디넌트(フェルディナント)	33	블러드
베스트오브베스트(ベストオブベスト)	69	블러드
엠블렘플레이트(エンブレムプレート)	83	블러드
크롬웰(クロムウェル)	99	블러드
프리즈케이프(ブリーズケープ)	-	리루카
메이지로브(メイジローブ)	1(3)	
미스트브레저(ミストブレザー)	4(5)	리루카
아메지스트비스체(アメジストビスチェ)	8(8)	리루카
실키로브(シルキィローブ)	13(11)	리루카
프로텍트케이프(プロテクトケープ)	19(12)	리루카
메이가스로브(メイガスローブ)	25(14)	리루카
사파이어비스체(サファイアビスチェ)	32(18)	리루카
샤이닝케이프(シャイニングケープ)	40(21)	리루카
밀러쥬브레저(ミラージュブレザー)	57(29)	리루카
에스닉판쵸(エスニックポンチョ)	-	팀
데저트판쵸(デザートポンチョ)	5(4)	팀
러블리볼레로(ラブリーボレロ)	11(7)	팀
선셋판쵸(サンセットポンチョ)	17(9)	팀
블루윈드(ブルーウインド)	24(18)	팀
세이프티볼레로(セーフティボレロ)	32(35)	팀
쉘윈드(シェルウインド)	49(41)	팀
브레스트메일(ブレストメイル)	-	카논
라메라(ラメラ)	18	카논
화이트체스트(ホワイトチェスト)	-	카논
가드큐이러스(ガードキュイラス)	42	카논



스토리 공략

WA 2의 스토리는 아슈레이, 블러드, 리루카의 3인의 프롤로그에 해당하는 서장을 진행한 후에 본편으로 접어드는 형식을 취하고 있다. 서장을 플레이하는 순서는 어떻게 해도 관계가 없으며 스토리가 크게 변화하는 것도 아니니 괜히 고민하지 말 것.

서장-아슈레이편



아슈레이는 메리아블이라는 나라의 일개 총사대 대원. 이번에 떨어진 총사대의 임무는 어린이를 납치한 유괴범들이 숨어 있는 통칭 '말라버린 유적'에 침입, 아이를 구출하고 유괴범들을 소탕하는 것이다. 서로의 불만과 출세에 대한 기대 등을 안고 유적으로 잠입하는 대원들…. 유적으로 들어가면 이제 플레이어가 아슈레이를 조작할 수 있다(중간에 이름을 바꾸는 것도 가능하다). 가운데로 들어가는 것이 진짜 길이지만 양 옆길에 아이템들이 있으므로 놓치지 말고 얻도록 하자. 당연히 적들도 등장하므로 전투의 감각을 익히는 것이 중요하다. 이 유적에서 처음 보게되는 것은 젬이라는 반짝거리는 작은 보석인데 이것을 얻는 수만큼 HP가 회복된다. 그리고 유적 내의 쓰러진





대원에게서는 아슈레이의 GOODS '드로우나이프'를 얻을 수 있다.

드로우나이프를 얻었다면 다시 위로 올라와서 초반에 있던 파란 스위치를 작동시켜서 내부로 진행하자. 퍼즐들이 복잡하지는 않지만 마지막 부분의 파란 스위치가 약간 어렵다. 나이프를 던져도 닿을 수 있는 단차가 아니므로 사진을 잘 참조하여 나이프를 던진 후, 기둥에 나이프를 맞추어 튕겨 떨어지는 것을 이용해야 문이 열린다. 유적의 내부까지 진행하면 드디어 유괴범과 아이를 발견할 수 있다.





아이의 이름은 토니(トニー). 유괴범들의 상황을 보니 그들도 상당히 곤란해하는 눈치다. 아슈레이는 몰래 토니에게 말을 걸어 토니가 유괴범들의 주의를 끄는 동안 유괴범들을 공격하기로 결정한다. 다행히 토니는 영리하고 활달한 성격인지라 유괴범들을 농락하면서 역할을 잘 해내지만 실수로 유적에 잠들어 있던 괴수를 깨우는 스위치를 누르고 만다. 이 사실은 바깥에 있는 총사대 전원에게 알려진다. 그 괴수는 체내에 폭발성 물질을 지니고 있어 바깥에서 괴수를 물리치면 대폭발이 일어나 다른 곳에 피해가 갈 수 있다. 할 수없이 대장은 내부의 대원들을 희생시키더라도 내부에서 괴수를 물리칠 계획을 세운다. 하지만 아슈레이는 대를 위해 소를 희생하는 대장의 방침에 반발, 대장의 명령을 어기고 괴수와 싸운다.







보스와의 전투는 기본적으로 일반전투와 동일하지만 특촬물 식의 연출이 있다는 점이 약간 틀리다. 보스를 공격해 보면 알겠지만 보스는 본체 말고도 다른 부위가 존재한다. 이곳은 파괴하지 않아도 상관이 없지만 경험치에 보너스가 있으므로 반드시 파괴하기 바란다. 힐베리만 잘 써주고 샷웨폰만 남발해도 어렵지 않게 이길 수 있다. 결국 괴수와의 싸움에서 승리한 아슈레이. 하지만 그는 대장의 명령을 어겼기 때문에 처벌을 기다리지만 대장은 근신처분만을 지시한다. 오랜만의 휴식을 얻게된 아슈레이.





서장-리루카편

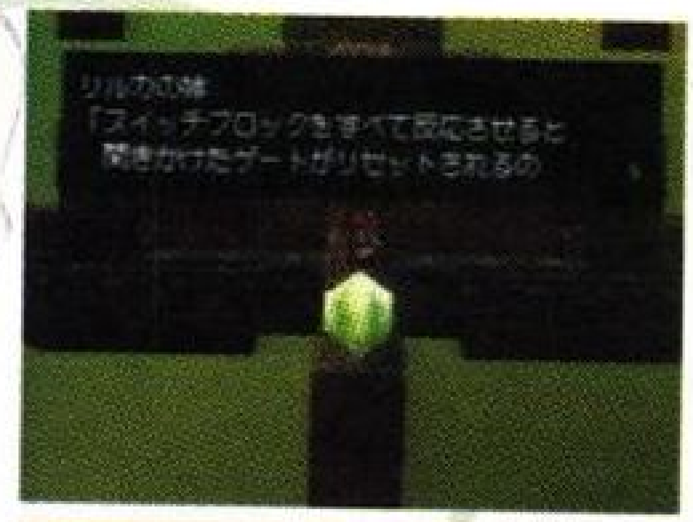


파레스빌리지라는 마을에 갑자기 한 소녀가 나타난다. 소녀의 이름은 리루카. 그녀는 발레리아셔토라는 곳으로 가려고 텔레포트젬을 사용했지만 워프도구 사용에 서툴렀기 때문에 실수로 이곳으로 워프하고 만 것이다. 결국 하루동안 이 마을의 민가에서 신세를 지게 된다. 민가의 소년은 리루카가 마법을 사용하는 크레스트소서리스라는 사실에 신기해 하지만 리루카는 자신에게는 능력이 더 뛰어난 언니가 있었다는 이야기를 한다. 하지만 그 언니는…



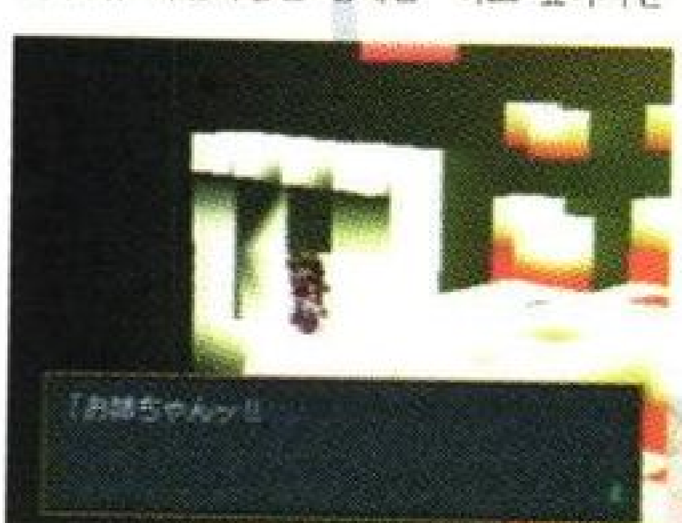


리루카의 회상신. 리루카는 밀레니엄 퍼즐이라는 곳에 갇힌 언니를 구하기 위해 커다란 스위치 블록에 자신의 마법을 사용한다. 하지만 블록은 전혀 반응하지 않는다. 리루카의 능력이 약한 것이 그 이유. 그러자 언니는 작은 스위치 블록 4개를 반응시키라며 새로운 방법을 알려준다. 즉시 출발하는 리루카. 출발지점의 커다란 문에 말을 걸면 HP가 회복된다. 밀레니엄 퍼즐은 조금 짜증나는 구조로 되어 있지만 헤매다 보면 전부 풀린다. 기본적으로 파이어 로드(ファイアロッド)를 사용해서 색깔이 다른 블록을 맞추면 구조물이 움직이는 구조로 되어 있으므로 블록이 어떤 구조물을 움직이는지 잘 알아두자. 4색의 블록으로 푸는 퍼즐은 사진을 참고하자.





모든 스위치 블록을 가동시키고 문을 여는 리루카. 하지만 언니를 구하지 못하고 자신만 퍼즐을 빠져 나오는데…. 다시 현실. 이 마을에서는 마을을 습격하는 괴물의 소문으로 떠들썩하다. 마을을 돌아다니며 얻은 정보에 따르면 괴물은 마을의 식료창고를 노리고 있다는 것을 알 수 있다. 즉시 창고로 가보자! 아니나 다를까, 그곳에는 괴물이 버티고 있었다. 식물성 괴물(마치 식용유 광고의 카피같군)이므로 프레임(フレイム)으로 열심히 태워주자. 결국 괴물을 격퇴한 리루카. 마을사람은 답례를 하고 싶다지만 리루카에게는 빨리 가야할 곳이 있었다. 마을을 뒤로 하고 다시 텔레포트하는 리루카. 하지만 제대로 워프할 수 있을지 걱정된다.







서장-블러드편



숲에 비가 내리고 있다. 그리고 한 명의 도망자와 그를 좇는 여러 명의 추격자들. 도망자의 이름은 블러드 에반스. 그는 어떤 이유에서인지 집중적인 추격을 받고 있었다. 잠시 후 블러드는 숲을 빠져나가 도망갈 계획을 세운다. 숲을 지나가던 블러드는 강아지 한 마리를 발견해서 길동무로 삼고…. 블러드는 다른 주인공들과는 달리 강한 공격력과 방어력을 자랑하므로 일반 전투는 굉장히 쉽게 풀어나갈 수 있다. 일단, 중간에 나오는 상자는 ○버튼으로 들어 던질 수







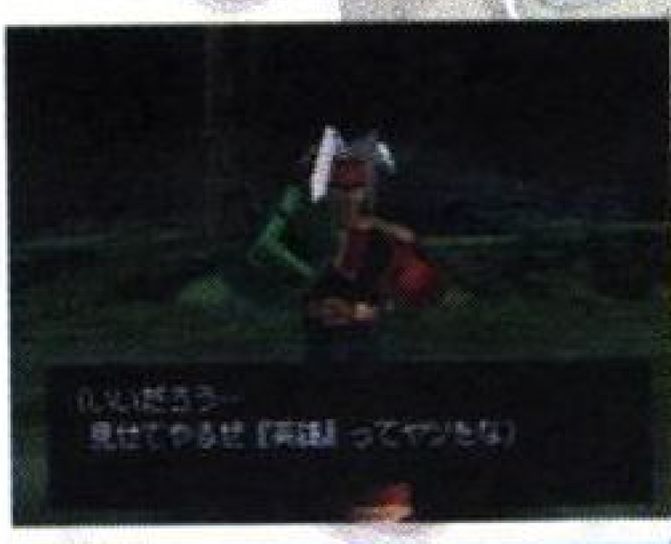
있으며 중간에 나오는 빈집에서는 블러드의 GOODS '킥부츠'를 얻을 수 있다. 부츠를 얻고 숲을 다시 진행해 나가면 기둥과 케이블카(?)가 있는데 기둥을 킥부츠로 가격하면 아래쪽의 계곡으로 진행할 수 있다.

숲을 거의 빠져나갈 즈음, 운이 좋은 건지 나쁜 건지 근처 마을의 자경단 청년 두 사람과 맞닥뜨리게 된다. 싸워야 할 상황에서 갑자기 등장한 몬스터. 블러드는 자경단을 대신하여 몬스터와 싸운다(여유가 있냐?). 상태이상 공격을 사용하기 때문에 시간을 끌면 불리하다는 것을 알아두자. 무사히 몬스터를 퇴치하고 숲을 빠져나가는 블러드. 여기서 최초로 서치 시스템을 사용할 수 있다. 목표지인 세보크 마을은 숲의 북쪽에 자리잡고 있다. 마을에 들어가서 그만 정신을 잃고 마는 블러드. 후에 정신이 든 그는 마을의 메릴이라는 소녀에게 보살핌을 받고 있었다. 그녀는 블러드를 전혀 무서워하지 않고 친절히 도와주지만 그것도 잠시, 마을에 추격자들이 들이닥친다. 마을 사람들의 안전을 염려한 블러드는 결국 자수를 하고 끌려가는 신세가 된다. 이 사건이 지금으로부터 5년 전의 이야기이다….

특수부대 ARMS결성

타운메리아는 메리아블 성 아래에 위치한 평화로운 마을. 근신 처지인 아슈레이는 자신의 소꿉친구 마리나(マリナ)의 빵집에서 신세를 지고 있었다. 마리나와는 친구 이상 연인이하의 맹숭맹숭하면서도 러브러브한 관계. 그런 아슈레이에게 손님이 찾아오는데 바로 토니와 그의 친구들 스코트(スコット)와 팀(ティム)이었다. 아이들은 아슈레이에게 감사의 인사와 더불어 한가지 부탁을 하러 온 것이다. 그것은 토니의 보물을 훔쳐간 고양이를 잡아달라는 것. 고양이는 옥상으로 도망갔으므로 빵집의 사다리로 옥상으로 올라가서 잡자. 단, 지붕에서 지붕수리하는 아저씨의 도움을 받지 못하면 잡을 수 없다는 것을 알아두자.

아이들이 찾아달라고 한 보물은 크레스트캡슐. 아이들은 답례로 그것을 아슈레이에게 준다(왜 찾아달라고 한 건데?). 그리고 팀은 토니의 사건에 대한 답례로 어머니에게 받았다는 미디엄을 준다. 그러던 중 아슈레이에게 한 통의 편지가 날아든다. 그것은 아슈레이가 이번에 새로 결성되는 특수부대 ARMS의 대원으로 선발되었다는 사실을 알리는 통보서. 평소 영웅을 동경하던 아슈레이에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 하지만 마리나는 위험한 일을 하는 것이 그렇게 기쁘냐며 화를 낸다. 하지만 이미 임명이 되어버렸으니…. 발대식이 열리는 검의 대성당은 마을의 서쪽에 있다. 고민 속에 하루를 보낸 아슈레이는 마을 사람들과 뒤늦게 온 마리나의 환송 속에 대성당으로 떠난다(겨우 15초 거리에 환송식이라…).



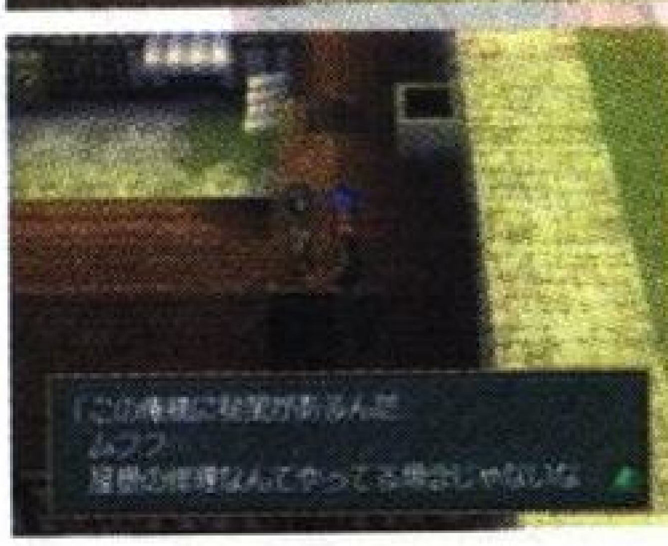


















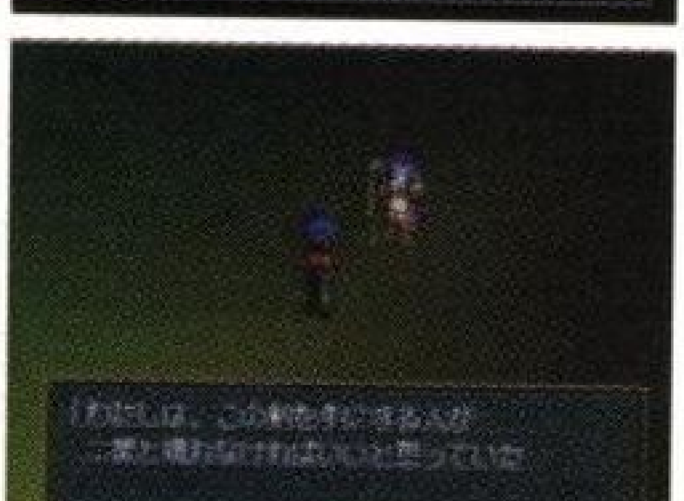
대성당에서는 '검의 성녀'가 남겼다는 전설의 검 '아카드람'을 뽑는 의식을 거행하지만 누구 한 사람 검을 뽑아내는 사람은 없었다. 축하연에서 이것저것 잡담을 하는

ARMS대원들. 그런데 갑자기 대원들이 차례로 괴물로 변하는 사태가 벌어진다. 그리고 그것을 바라보는 의문의 인물들은 의식이 성공했다며 이야기를 나눈다. 도망치던 아슈레이도 괴물이 되고…. 그때 마음속에서 "힘을 원하면 가져라" 는 소리가 들려온다. 그 소리에 이끌려 아슈레이는 괴물이 된 동료들을 차례로 물리치고 아카드람이 있는 곳으로 향한다. 그리고 검을 뽑는 아슈레이의 의식 속에 어떤 여성이 등장한다. 그녀는 다시는 검을 뽑는 사람이 나타나지 않기를 바랬다는 말을 하는데…. 곧이어 아슈레이는 정신을 잃고 만다. 그리고 의문의 인물이 등장한다.









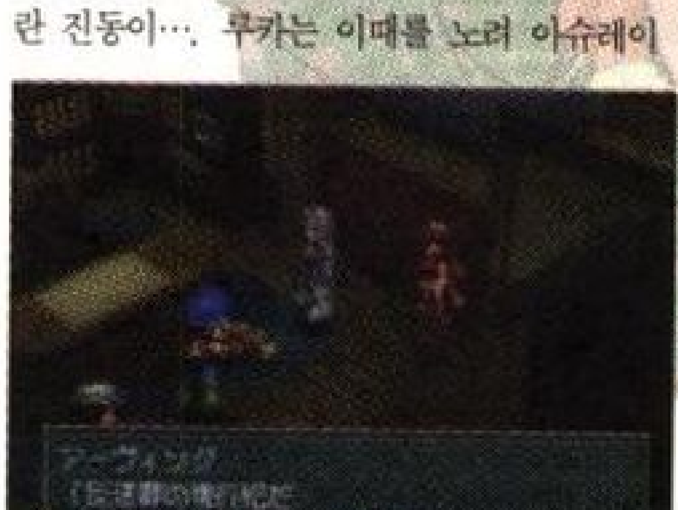
정신이 든 아슈레이에게 마리나가 일주일 동안 정신이 돌아오지 않아 걱정했다며 이야기를 한다. 아슈레이를 제외한 모든 대원은 사망하고 ARMS는 해체. 하지만 마리나는 더 이상 위험한 일을 하지 않게 된 것을 오히려 다행으로 생각하는 것 같다. 그리고 아슈레이를 여기까지 옮겨온 어빙이라는 귀족에게 감사를 드리라고 한다. 인사를 나가려 빵집을 나서는데 그 앞에는 어떤 여자아이가 쓰러져 있었다. 여자아이의 이름은 리루카. 그녀도 어빙을 만나러 가는 길이었지만 텔레포트 실패로 이곳으로 온 것이다. 그녀는 답례로 자신이 발레리아셔트까지 안내를 하겠다고 한다(하지만 해주지 않는다). 발레리아셔트는 남쪽의 절벽에 자리잡고 있다.





발레리아셔트의 어빙은 사고로 한쪽다리를 다친 장애자였다. 그리고 그는 자신이 ARMS를 사들였다며 ARMS는 아직 없어진 것이 아니라는 말을 한다. 하지만 대원은 언니를 대신해 참가한 리루카와 아슈레이의 단 둘뿐…. 하지만 어빙은 한 명의 대원이 더 있다며 그를 데리러 가야한다고 한다. 그러더니 갑자기 어빙은 아슈레이의 무기를 빼앗고 누명을 씌운 후 형무소로 보내버린다. 그리고 리루카를 그 감시로 붙인다. 졸지에 종신 죄인이 된 아슈레이. 외딴 섬의 형무소에 투옥된(하지만 의도는 뻔히 보인다) 아슈레이에게 리루카는 방법이 있을 거라며 계속 위로해 준다. 그때 형무소에 커다란 진동이…. 루카는 이때를 노려 아슈레이의 무기를 되찾으러 형무소를 탐험한다.



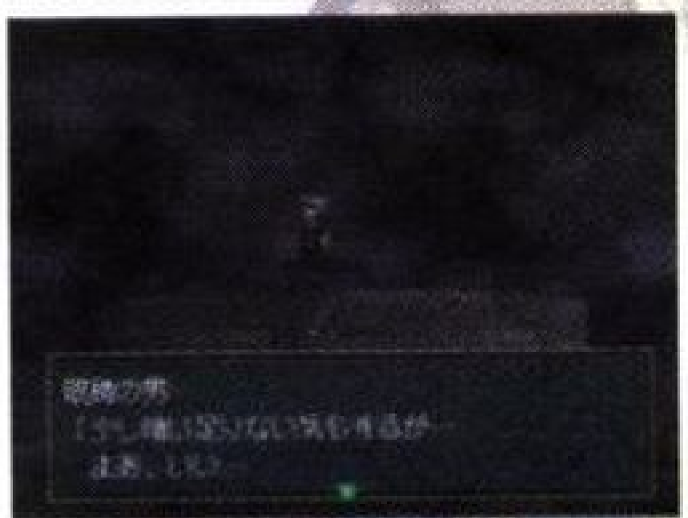


형무소의 자동총은 리루카의 파이어로드로 파괴할 수 있다. 일단 모든 방이란 방은 모두 뒤지고 특히 락커에는 많은 아이템들이 있으므로 놓치지 말고 뒤지자. 단, 총을 쏘는 보초는 아슈레이의 나이프로 죽여야 하므로 그곳은 아슈레이를 구출한 후에 진행하자. 카드키와 아슈레이의 무기를 발견한 리루카는 한번도 본적 없는 장비품도 발견하여 함께 가져간다. 형무소를 탈출하는 둘. 그러던 중, 다른 죄수들과는 달리 탈출하지 않은 유일한 죄수를 발견한다. 그는 죄수넘버 666의 블러드 에반스. 그런데 블러드는 둘을 가리켜 '마중'이라는 말을 한다. 그리고는 자연스레 일행에 합류하는데…. 형무소 입구까지 진행하면 형무소장이 길을 막고 로봇을 불러 일행을 공격한다. 리루카의 미스틱을 이용한 회복과 암 공격을 병행하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 타운메리아에서 프리즈를 분해하고 스파크(スパーク)를 만들어 놓았다면 식은 죽 먹기로 이길 수 있다. 형무소 밖에는 어빙이 마중을 나와 있다. 아슈레이는 다음부터는 자신들을 좀더 신뢰하라며 어빙에게 한방 먹이고, 어찌어찌 무사 탈출에 성공한다. 하지만 형무소에 진짜 용무가 있었던 사람들은 따로 있었으니….









테러리스트 '오뎃사' 봉기

이로써 계획상의 ARMS멤버는 전부 모였다. 어빙은 블러드에게 배신할 수 없도록 목에 폭탄을 채우는 주도면밀함을 보인다. 그리고 ARMS는 팔가이아의 평화를 위해 일해야 한다고 역설하고 일행에게 광산 언더트래픽스(アンダートラフィクス)에서 일어난 사고조사를 명령한다. 목적과 활동이 차이가 난다고 빈정대는 리루카를 묵살하고 출동하는 ARMS. 이제부터 메뉴화면에 통신항목이 추가된다. 광산의 입구는 말라버린 유적 주변에 있다. 여기서 등장하는 폭탄상자를 바위에 밀어 넣은 후 리루카의 파이어 로드를 이용하면 바위를 파괴시킬 수 있다. 또한 중간에 물이 차 있는 곳은 블러드의 킥부츠로 벽을 차서 반동으로 나아가야 된다. 또한 여기에는 아슈레이의 바이아넷도 있으므로 꼭 얻자. 끝까지 나가면 어떤





사람이 상처를 입고 쓰러져 있다. 일행은 어빙의 지시에 따라 가장 가까운 마을인 담젠(ダムツェン)으로 사람을 옮긴다.

담젠의 병원은 담젠 입구에서 쭉 들어가야 한다. 의사에게 환자를 맡긴 일행은 언더트래픽스의 사고가 인위적이었다는 의심을 품게 된다. 마침 담젠 근처에 있는 텔레파스 타워에 수상한 인물들이 침입했다는 정보도 있어서 타워의 조사에 나서게 된다. 텔레파스 타워는 담젠 근처의 산지에 둘러싸인 곳에 있다. 괜히 해변 쪽으로 나가지 말자. 여기에는 아슈레이의 두 번째 GOODS와 블러드의 헤비암이 있다. 그런데 블러드의 것을 얻으려면 상당히 난해한 퍼즐을 풀어야 한다. 힌트를 주자면, 상자는 신경쓰지 말고 일단 방을 질러 나아갔다가 다시 들어가야 풀 수 있다. 상자의 위치는 사진을 참조하자. 그리고 아슈레이의 GOODS인 트레이저콜은 현재 자신의 위치에 아이템이 있다면 효과음이 2번 울리므로 항상 쓰고 다니는 습관을 기르자.





정상까지 다다르면 텔레파스 타워의 송신 증폭으로 인하여 전세계에 어떤 방송이 나간다. 그것은 빈스펠트라는 인물이 중심으로 있는 '오뎃사'라는 조직이 세계를 뒤엎겠다는 내용. 화가 난 블러드는 송신 장치에 발길질을 하는데 거기에 반응하여 몬스터가 습격해온다. 보스를 물리친 후 어빙은 주변에 오뎃사가 아직 있을 거라며 추격을 지시한다. 해변 쪽으로 나가면 퐁포코산(ポンポコ山)이 있으니 그곳으로 들어가서 오뎃사를 추격하자. 이곳의 리프트는 전부 기동하지 않고 있으므로 일단 스위치를 찾아 작동을 시키고 올라가야 한다. 최상층에 다다르면 오뎃사의 특수부대 '코큐토스'(コキュートス)의 일원인 트로메어(トロメア)가 일행













을 가로막는다. 이 녀석은 쓰러뜨려도 돈을 주지 않는 째째한 녀석이다. 전투가 끝나면 그는 다른 동료들과 함께 비공정을 타고 국경을 넘어서 도망가버린다. 이에 어빙은 이쪽도 국경을 자유로이 드나들 수 있는 방법이 필요하다며 대책을 강구한다.

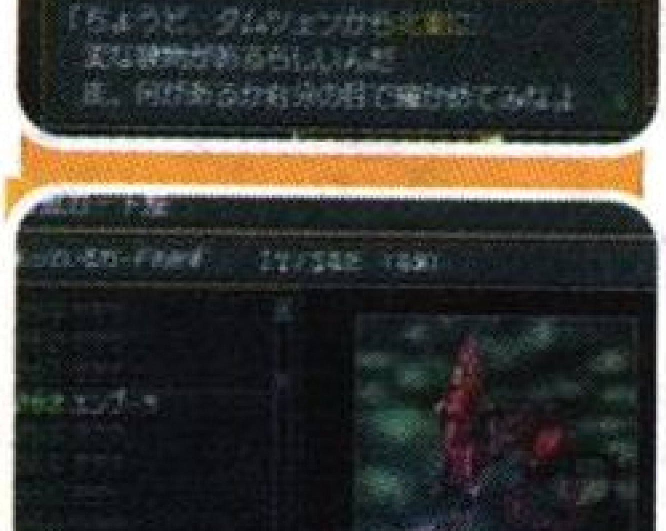




CHECK!

담젠의 바텐더에게 블러드로 말을 걸어서 2번째의 술을 마시면 담젠 근처에 이상한 집이 한 채 있다는 소문을 들을 수가 있다. 소문대로 주변을 조사해 보면 이상한 서점이 하나 튀어나온다. 이곳에서는 지금까지 상대했던 몬스터와 보스들의 데이터를 보는 것이 가능한데 이곳은 나중에 얻게 되는 교환권으로 앨범을 얻을 때까지 이용을 하게 된다. 가고 싶은 사람은 들러보라.

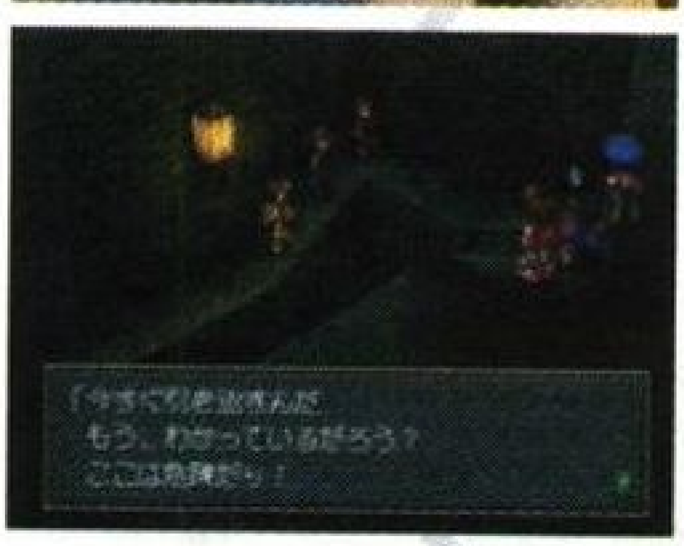




실버랜트로

일단 어빙은 실버랜트의 땅을 오갈 수 있도록 메리아블 왕에게 친서를 받았다며 이것을 실버랜트 여왕에게 전하라고 한다. 마리나에게 안부를 전하고 발레리아셔트 남쪽 숲에 있는 라이프리플렉터(ライフリフレクター)를 이용해 실버랜트로 향하자. 그런데 라이프리플렉터는 무슨 이유에서인지 가동이 안되고 있다. 옆의 샛문으로 가보면 누군가 왔던 흔적이 있다. 오뎃사의 소행일까? 들어가보니 오뎃사가 아닌 토니 일당들이 와 있는 것이 아닌가! 그들은 팀의 힘으로 몬스터들을 피해 여기까지 왔다고 한다. 그냥 놔둘 수도 없으니 에휴, 일단 같이 다니기로 하자. 라이프리플렉터의 제너레이터에는 어떤 몬스터가 달라붙어 에너지를 흡수하고 있었다. 그러나 몬스터를 퇴치해도 리플렉터에는 에너지가 돌아오지 않는다. 그때 팀의 미디엄이 빛나고 신비한 힘에 의해 리플렉터는 기동을 시작한다. 일행은 토니 일당을 마을로 돌려보내고 실버랜트로 향한다.







실버랜트 성은 숲 속에 위치하고 있다. 여왕에게 사정을 설명하고 친서를 건네지만 여왕은 오뎃사와 맞설 정도의 힘을 가진 ARMS를 자신의 영토에서 멋대로 활동하게 할 수 없다며 친서와 함께 교섭을 거절한다(오뎃사한테 덜 당했구만). 포기하고 돌아가려는 찰나 하르메츠(ハルメッツ)라는 마을이 오뎃사에게 습격받고 있다는 전갈이 온다. ARMS는 여왕의 신뢰를 얻기 위한 찬스라고 생각하고 오뎃사의 격퇴를 자청한다. 하르메츠로 향하는 일행. 하지만 이미 마을은 썰렁했으며 그곳에 코큐토스의 일원 쥬데카(ジュデッカ)가 등장, 괴수를 불러내어 일행을 상대한다. 보스를 물리쳐도 괴수는 다시 부활하고 궁지에 몰린 아슈레이의 마음속에서 힘을 원하냐는 말이 들린다. 그리고 아슈레이의 몸에서 빛이 나더니 일순간에 괴수를 처치, 힘을 다한 아슈레이는 기절하고 만다. 쥬데커는 의외의 상황에 놀라지만 일단 계획대로 됐다며 일행을 생포한다.







일행이 정신을 차린 곳은 골고다형장. 일단 탈출을 강구해야 하는데…. 감방 안을 잘 보면 상자가 하나 삐딱한 것이 있는데 이곳을 통하여 탈출이 가능하다. 살벌한 함정들이 기다리고 있으므로 조심할 것! 세이브포인트를 지나면 하르메츠 마을 사람들이 갇혀있는 감방이 있다. 이 많은 사람들을 데리고 어떻게 탈출할까? 일단 아슈레이만 동태를 살피러 출발한다.

어두운 방을 돌파한 후에 나타나는 길로 틴은 머뭇거리면 떨어지므로 대시로 한번에 돌파하자. 바깥으로 나가면 쥬데커가 기다리고 있고 마을 사람들 때문에 리루카와 블러드도 붙잡혀 있다. 그리고 다시 괴수를 소환, 반항하면 마을 사람들을 죽인다며 공격을 가한다. 그때 다시 마음속에서 목소리가 들리고 아슈레이는 전혀 다른 모습으로 변신한다. 상황이 이상한 것을 눈치챈 쥬데커는 일행을 죽이라고 하지만 이전에 담젠에서 만났던 인형옷을 쓴 사람에 의해 일행은 구출되어 있었다. 보스는 거의 샌드백 수준이라 할 정도로 변신한 아슈레이에 뒤쳐지므로 발가락으로 조작해도 이긴다. FP를 50까지 모은 후에 한방에 보내버리는 방법도 좋다(이후부터 아슈레이의 포스 어빌리티 「억세스」(アクセス)를 사용할 수 있다). 전투를 마친 아슈레이는 자신의 몸에 대해 의문을 느끼지만 인형옷을 입은 마리아벨이라는 여자는 그 정체를 이미 아는 듯 했다. 어쨌든 이번의 활약으로 인해 실버랜트의 통행권을 얻은 일행은 마리아벨과 함께 발레리아셔트로 돌아간다.









CHECK!

골고다형장에는 나중에 팀의 GOODS를 이용하여 얻지 못했던 아이템을 얻을 수가 있다. 또한 감방 바로 밖에 있던 상자 속에 있던 아이템은 곧바로 다시 들어와도 얻을 수가 있다(그 전에는 오뎃사 병사들 때문에 얻을 수가 없다).



부상[浮上]

일단 아슈레이가 변신한 모습은 강력한 힘을 가진 '나이트브레이저'라는 또 다른 자아라는 것을 알게 된다. 그보다도 마리아벨은 발레리아셔트에 있는 '에마·모터'를 기동시키기 위해서는 두 개의 광석이 필요하다며 그 광석을 발견해달라고 한다. 두 군데 모두 라이프리플렉터로 진행이 가능하다. 일단 광산촌 호루스트(ホルスト)의 광석을 얻기 위해서는 폭탄이 필요한데, 이것은 마을 여관 2층의 침대에서 찾을 수 있다. 트레이저클을 이용하면 정확한 위치를 파악할 수 있을 것이다. 폭탄을 얻었다면 광산으로 침투하자. 길을 막고 있는 바위는 폭탄으로 파괴하고 중간에 나오는 대형 파일 벙커도 폭탄으로 작동시키면 된다(거의 블러드의 독무대). 광석은 던전의 가장 마지막에 있다.





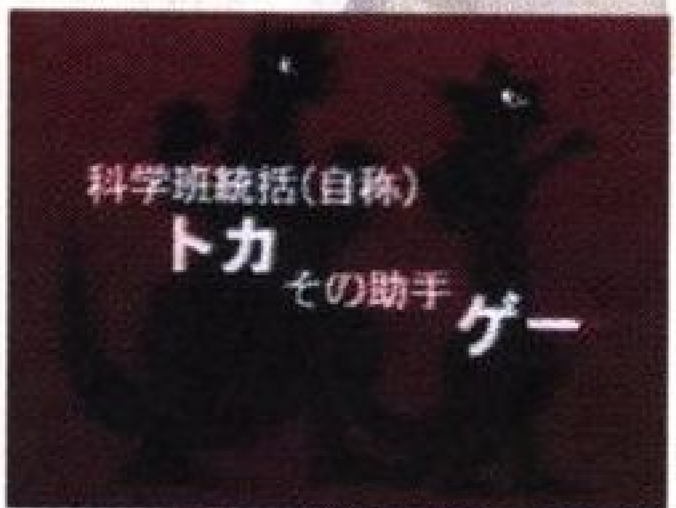


다음으로 관측소에 있는 광석. 이곳에는 여러 가지 퍼즐들이 산재해 있지만 풀지 못할 정도로 어려운 것은 없다. 그보다 더 중요한 것은 여기에서 처음으로 이 게임의 개그 콤비 '토카'(トカ)와 '게'(ゲ)가 등장한다는 것(합치면 토카게=도마뱀…). 그들이 없으면 아마 이곳의 퍼즐은 거의 풀 수 없을 것이다(그들 역시 마찬가지이겠지만). 우여곡절 끝에 마지막까지 진행하면 광석을 얻을 수 있지만 토카와 게 역시 광석을 노리고 이곳으로 온다. 게다가 이들은 오뎃사의 일원이었다! 결국 이들과의 피할 수 없는 전





투가 벌어진다. 토카는 게에게 갖가지 능력 상승과 상태이상(…)을 걸어주고 게는 강력한 직접공격을 앞세워 공격해 온다. 토카를 먼저 쓰러뜨리는 것이 조금 싸우기 편하다. 단, 게의 공격이 워낙 강력하기 때문에 회복은 확실히 해 주어야 한다. 장기전으로 가면 상대편의 상태이상 덕분에 아군이 유리하다는 것도 알아두자.



광석을 모아온 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 다시 마리나를 만나러 타운메리아로 온 아슈레이지만 괴한들에게 쫓기는 팀과 갑자기 나타난 오뎃사의 기동병기 때문에 급히 발레리아셔트로 되돌아간다. 오뎃사는 공중에서 나타나서 어떠한 수도 쓰기 힘든 상태. 그때 일행이 모아온 광석으로 에마 모터가 작동하여 발레리아셔트가 공중으로 부상하는 기현상을 연출한다(역시 특촬물…). 그리고 오뎃사와의 공중전. 보스로 등장하는 알파엘은 맷집도 약한데다가 특히 전기가 취약이다. 알파엘을 물리치면 오뎃사는 퇴각한다. 어빙은 가디언에 대한 힘을 지닌 팀을 보호, 분석하기 위해 발레리아셔트를 타고 바스카(バスカー)에 데려가 정확한 사실을 알아보기로 한다.





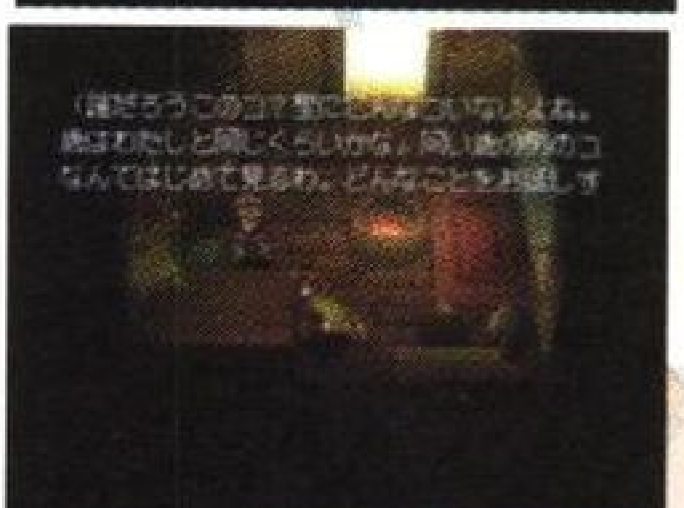


팀의 각성

바스카는 특별히 찾을 필요없이 발레리아셔트에서 ×버튼을 누르면 나타나는 메뉴를 이용, 3번째 항목의 자동조정에 맡기면 그냥 갈 수 있다. 단, 내려서 서치는 해야 한다. 바스카에 가면 코렛트(コレット)라는 소녀와 마을의 이장을 만날 수 있다. 촌장의 말에 의하면 팀은 원래 이 마을 출신이지만 가디언의 무녀였던 팀의 어머니가 어린 팀을 데리고 마을을 나갔기 때문에 팀에게 이 마을의 기억이 별로 없다는 것과 팀 역시 가디언을 다루는 힘을 지니고 있으며 가디언의 힘을 해방시킬 기둥(柱)의 자질을 가지고 있다고 한다. 그리고 "하늘이 먹힌다"라는 불길한 예언 덕분에 하루바삐 기둥의 각성이 필요하다는 이야기도 해 준다. 하지만 기둥이 되는 시련에 실패하면 목숨을 보장할 수 없다는 사실에 팀은 겁을 먹고 시련을 받지 않는다. 하지만 그렇다면 또 다른 기둥의 자질을 지닌 코렛트에게 시련을 받게 해야 한다는 이야기를 듣고 마음을 바꾼 팀은 시련을 받으러 코렛트의 안내로 시련의 장소로 간다. 바스카에서 소환 마법진(발레리아셔트의 소환, 착륙을 하는 곳)으로 가는 중간쯤에 위치하고 있다.











이곳에서는 일정 구역을 넘어가면 팀 혼자서 진행해야 하므로 팀의 가디언 로어를 조금 배워놓는 것이 좋다. 중간에 얻게 되는 GOODS '푸카'(プーカ)는 플레이어가 갈 수 없는 곳에 있는 상자나 구조물을 조사할 수 있는 특징이 있지만 일정한 범위가 정해져 있으며 고저차가 있는 장소에도 갈 수 없는 단점이 있다. 마지막에 등장하는 보스는 팀 혼자서 상대해야 하는데 이때에 포스어빌리티 LV2인 콤바인(コンバイン)을 사용하여 공격형 가디언(오드휴크-オードリ





ユーク-팀이 장비하고 있던 가디언을 제외한 나머지 가디언)을 소환하여 1번이면 쓰러뜨릴 수 있다. 이제 팀은 기둥으로 각성하고 정식으로 ARMS의 일원이 된다. 그리고 코렛트와의 핑크빛 신도…(이 자식들이 나이가 몇인데!).





그러나 바스카에서의 속셈은 다른 데 있었다. 기둥으로 각성한 팀은 이제 필가이아의 평화를 위하여 제물로 바쳐지는 곧 죽어야만 하는 운명에 있는 것이었다. 공포에 사로잡히는 팀. 그러나 사로잡힐 틈도 없이 다시금 오뎃사의 침입이 전개된다. 발레리아셔트로 피난하지만 이곳에도 이미 코큐토스의 안테노라(アンテノーラ)와 쥬데커가 침입해 있었다. 안테노라는 쥬데커가 팀을 잡을 동안 시간을 벌 속셈으로 일행을 상대한다. 미리 말하는데, 안테노라는 강하다. 그녀는 실을 이용한 공격을 하는데 전체공격인 쇼크웨이브(ショックウェイブ)의 데미지가 높고, 1인 공격은 상태이상마저 일으켜서 잘못하면 파국이 초래될 우려가 있다. 리루카의 미스틱이 아주 절실히 느껴지는 싸움이다. 안테노라를 물리치면 이번엔 마음을 정리하고 싸울 각오를 다진 팀과 쥬데커의 싸움이 벌어진다. 쥬데커는 세상에서 제일 약하다. 이 녀석이 무슨 짓을 하더라고 팀을 이길 수는 없다. 간편하게 콤바인 한 방으로 보내버리는 방법을 추천한다.





쥬데커를 이겨도 치사한 쥬데커가 그냥 도망칠 리가 없다. 지하 해치에 무슨 괴상한 짓을 해놓은 모양이다. 지하 2층으로 향하면 정말 생기다만 몬스터가 하나 버티고 있는데 이 놈은 옛날 아슈레이가 상대했던 말라버린 유적의 괴수와 비슷한 체질… 즉 이 몬스터 자체가 하나의 폭탄인 것이다. 생명 반응을 저하시킨 후 캐터펄트로 사출해 버릴 계획을 세운 어빙과 ARMS는 몬스터와 싸움을 벌인다. 이기긴 이겼는데 몬스터가 먼저 폭발해 버릴 우려가 있어 걱정이다. 결국 아슈레이가 몬스터를 억제하는 사이에 캐터펄트는 사출된다. 그리고 아슈레이는 필사적으로 억세스를 발동, 몬스터는 공중폭발하고 아슈레이는 어빙의 부축을 받으며 생환해 온다. 그리고 서로의 단결을 확인하는 일행….







CHECK!

발레리아셔트로 타운메리아 북서쪽으로 비행하다보면 어떤 섬에 소환 마법진이 보인다. 이 섬에는 풍호혈(風虎穴)이라는 던전이 있는데 여기에서는 미디엄 「펜가론」(フェンガロン)를 얻을 수 있다. 참고로 시툴다크, 무아갈드는 발레리아셔트에서 입수가 가능하다.





하늘에서의 반격

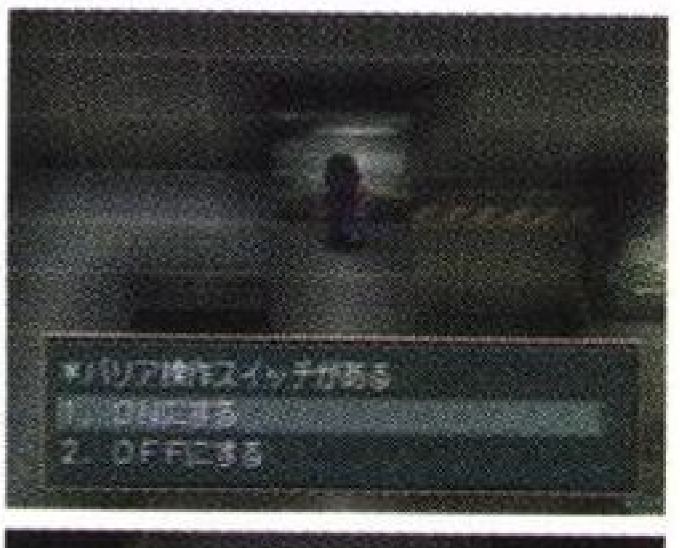
어빙은 메리아블왕에게 오뎃사에 대한 공격에 대한 힘을 모으기 위해 3개국의 대표를 소집하는 회의를 열자고 제의하며 오뎃사의 습격에 대비, 발레리아셔트를 회의장으로 제공한다. 그리하여 열리는 71회 서미트. 메리아블과 실버랜트는 서로에게 우호적인 태도를 보이지만 유독 길드그라드의 마스터만이 비협조적인 태도를 보인다. 그리고 얼마 안 가서 오뎃사의 습격이 시작된다. 마스터는 불안해하지만 메리아블왕과 실버랜트여왕은 여유 만만(뭐야 이게…영웅물이야). 마스터는 그런 두 왕의 태도를 이해하지 못한 채 ARMS의 출동. 어빙은 아예 이쪽에서 기동병기에 침입, 기능을 정지



시킬 심산으로 작전을 전개한다. 유선식 앵커로 외벽을 뚫은 암즈는 기동병기로의 침입을 개시한다.



이곳에서는 전원(電源)스위치와 배리어(バリア)스위치를 잘 구분해서 넣어야 하는데, 전원은 무조건 넣고 배리어는 무조건 끄면서 진행하면 된다. 또 구역별 패스코드도 잘 기억해두었다가 입력해야 하므로 어디 적어가면서 진행하는 게 편하다. 그리고 중간에 등장하는 떨어지는 바닥은 길 한가운데로 가면 떨어지지 않고 진행할 수 있다. 세 구역의 기능을 정지시키고 다시 앵커로 탈출하려면 보스 트로메어가 등장하여 일행을 가로막는다. 그러나 전체공격을 잘 하지 않기 때문에 낙승이 예상된다. 물리치고 나면 트로메어는 여기는 곧 추락한다고 알리고는 사라진다. 이에 아슈레이는 발레리아 셔트가 휘말릴 것을 예상해 앵커의 선을 절단할 것을 요청한다. 그리고 블러드의 조작으로 바다에 불시착하는데 성공, 일행은 무사히 구출된다. 그리고 이 사건으로 인하여 길드그라드에서는 협력의 뜻으로 일행에게 호버크래프트(ホバークラフト)를 제공한다. 이로써 내해(지도에서 대륙 안쪽에 있는 한정된 바다)의 해변에 상륙하여 다른 곳으로 가는 것이 가능하다.





오뎃사 추격

기동병기가 추락하면서 남긴 데이터 타블렛의 수집을 위해 내해의 조사에 착수하는 일행. 타블렛은 전부 3개로 해변 근처의 바다에 떨어져 있는데 각 반도의 해변을 조사하다가 보면 모두 발견할 수 있다. 타블렛을 모았다면 이제는 타블렛을 해독하여 오뎃사의 본거지를 알아낼 때다. 해독이 가능한 곳은 시엘제 자치령(シエルジェ自治領). 이곳은 리루카의 고향이기도 하다. 그런데 리루카는 안 가려고 발악을 하는 눈치인데…. 어쨌든 묵살하고 시엘제로 향하자. 이곳에 가려면 폼포코산을 이용해야 한다. 단, 통로의 문이 막혀 있으므로 담젠의 술집에 있는 아저씨에게 말을 걸어서 아이템을 얻은 후에 산으로 향하도록 하자. 여기에서 드디어 리루카의 두 번째 GOODS 프리즈로드(フリーズロッード)를 얻을 수 있다. 또한 ARM도 있으므로 빼먹지 말자. 퍼즐은 주로 프리즈 로드로 불을 끄면서 진행하는 방식으로 별 어려움은 없다.







시엘제에 도착하면 테리(テリー)라는 꼬맹이가 등장해서 리루카와 승부하자며 귀찮게 군다. 그러나 일행에게는 친절한데…. 가장 큰 건물의 2층에 있는, 벽을 바라보고 있는 소녀의 왼쪽 방으로 들어가면 데이터 타블렛을 해독할 수 있는 선생이 있다. 하루가 걸린다고 하니 하루를 쉬고 오자. 그러면 타블렛은 도둑맞은 상태다(예상하던 결과입니다. 그죠?). 일당들은 게이트 브릿지(ゲートブリッジ)쪽으로 도망갔다고 하니 잽싸게 쫓아가자. 게이트 브릿지는 폼포코산에서 시엘제로 오는 반대편 길을 따라가면 있는 커다란 다리다. 이곳에서는 공중에 떠다니는 구슬에 닿으면 전투에 돌입하므로 잘 피하면 싸우지 않고 통과할 수도 있다. 그러나 5분내로 클리어 해야 한다는 난관도 있으므로 주의가 필요하다. 다리 끝에 도착하면 전에도 등장했던 도마뱀 콤비가 다시 등장한다. 이들을 물리치면 또 다른 보스를 등장시키므로 첫 승부에서 너무 전력을 낭비하지 않도록 하자. 하지만 이들은 타블렛을 가져간 일당들을 도망시키기 위한 시간끌기에 불과했다. 계속 오뎃사를 쫓아 그린헬(グリーンヘル)로 향하자.



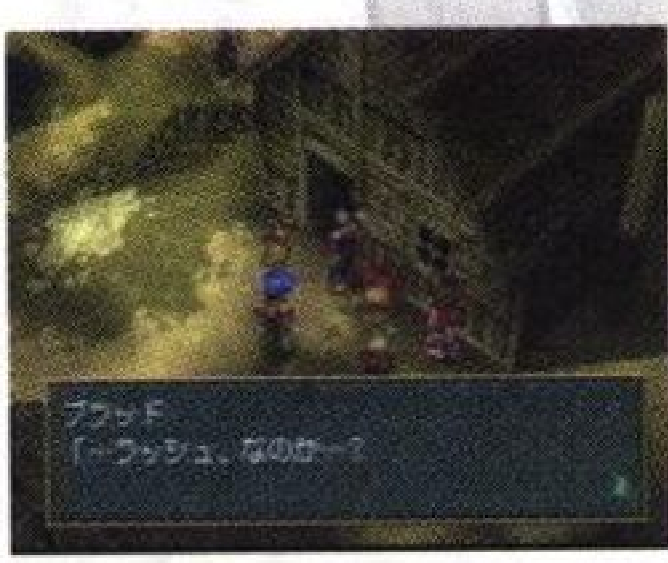




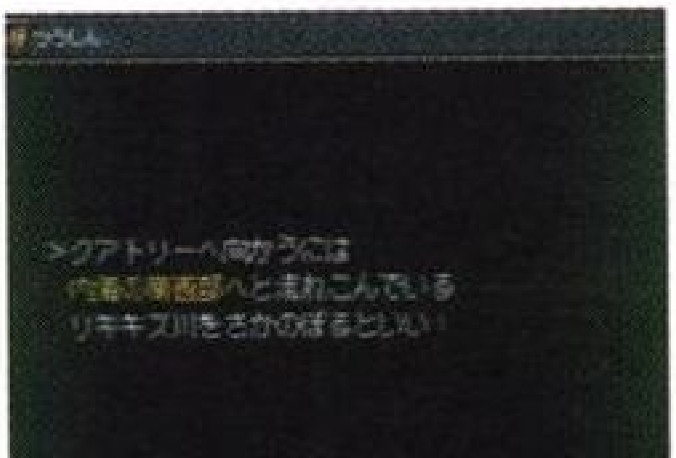
그린헬은 따로 조사할 필요가 없이 바로 보이는 문 비슷한 곳으로 들어가면 된다. 그런데 구조를 어디서 많이 봤는데…. 그렇다! 바로 블러드의 서장에 나오는 바로 그 숲이다. 길이 완전히 같으므로 일사천리로 진행할 수 있다. 숲을 나오면 당연히 서장과 마



찬 가 지 로 세보크마을로 향하자. 그곳에는 웬 개가 한 마리 있는데 이름(기본은 랏슈-ラッシュ-이지만 플레이어가 바꾸었다면 그 이름을 입력한다)을 입력하면 그 개가 바로 5년 전의 강아지였음을 알 수 있다. 그리고 뒤이어 등장하는 메릴. 이 마을 사람들은 모두 블러드를 기억하고 있었고 또한 블러드에게 감사하고 있었다. 그리고 블러드의 과거가 조금 밝혀진다. 블러드는 옛날에 존재했던 슬레이하임(スレイハイム)이라는 나라의 내전에서 활약했던 영웅이었다. 그러나 자신의 상관이었던 빈스펠트-현 오뎃사의 두목은 전쟁의 책임을 모두 블러드에게 씌우고 도주, 그래서 블러드가 쫓기는 몸이었던 것이다. 그것은 이 마을에 있던, 지금은 정신병자가 된 블러드의 옛 동지 빌리(ビリー)를 통해서 밝혀진다. 하지만







지금 당면한 문제는 타블렛의 반응이 여기에서 끊겼다는 점. 블러드는 바다 건너의 쿠아토리(クアトリー)라는 마을을 의심하고 다음의 목적지로 삼는다.

CHECK!

게이트 브릿지의 철창 너머의 아이템은 디스크2에서 얻을 수 있는 아슈레이의 마지막 ARM이다. 또한 이 마을에서 빌리와의 이벤트를 겪은 후 나가기 전에 랏슈에게 블러드로 다시 한번 말을 걸면 부서진 타블렛 3개와 텔레포트 오브를 준다. 텔레포트 오브는 무한 텔레포트 젬이라고 생각하면 된다.





영웅의 의미

쿠아토리는 내해에 있는 강을 따라 들어가면 나오는 사막을 가로질러 협곡(땅이 갈라진 부분)을 조사하면 협곡에 걸쳐서 나온다. 이 마을은 커다란 다리 위에 지어진 마을이기 때문에 협곡에 딱 붙어서 조사를 해야 발견될 것이다. 이곳에 가면 카논(カノン)이라는 여성이 예전에 망한 슬레이하임성을 같이 조사하자며 내일 성에서 만나자고 하고 사라진다. 그런데 당일날 밤 아슈레이는 블러드가 수상한 인물과 접선하는 것을 목격한다. 예전부터 제기되던 스파이는 바로 블러드? 하지만 아슈레이는 동료를 믿기로 한다.







슬레이하임성은 쿠아토리에서 북쪽으로 멀리가야 한다. 하얀 기둥이 많은 지역 옆의 넓은 장소에서 조사를 하면 될 것이다. 그다지 어려운 퍼즐은 없지만 마지막 문을 열기 위해서는 조금 머리를 굴려야 한다. 중요한 부분은 사진을 참조하자. 블러드는 성을 나아갈 때마다 지난 날을 회상한다. 해방군으로 지냈던 날들, 그리고 빌리와의 이별….







성의 아이템을 회수하고 나가다 보면 아까의 카논이라는 여성이 일행을 공격해온다. 그녀는 '검의 성녀'의 피를 이은 인물로서 강해지기 위해 몸을 실루엣(의체-義體)으로 바꾸고 아슈레이에 깃든 나이트브레이저를 죽이기 위해, 영웅으로서의 사명을 이루기 위해 아슈레이의 목숨을 노린다. 카논은 엄청난 파워를 자랑하는데다가 속도가 빨라서 한두명 쯤은 사망할 각오를 해야 할 것이다. 카논을 쓰러뜨리면 다음에 자신이 죽이러 올 때까지 살아있으라며 사라진다. 그리고 일행에게는 쿠아토러 아랫쪽의 사막에 있는 오뎃사의 기지를 조사하고 기능을 정지시키라는 새로운 임무가 부여된다.

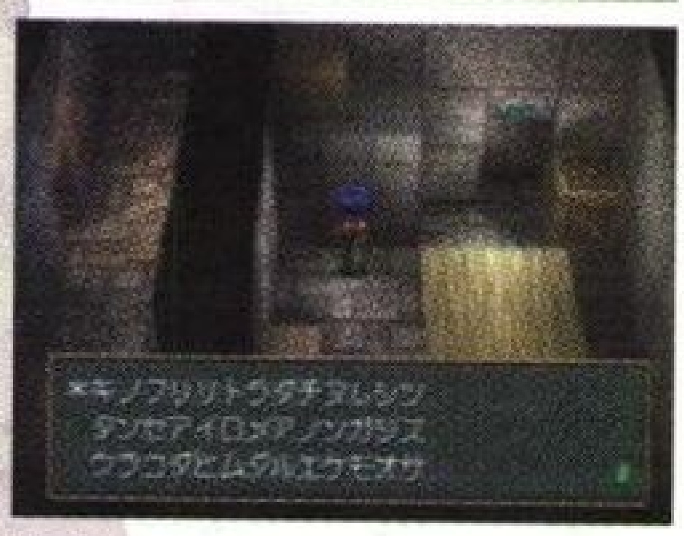




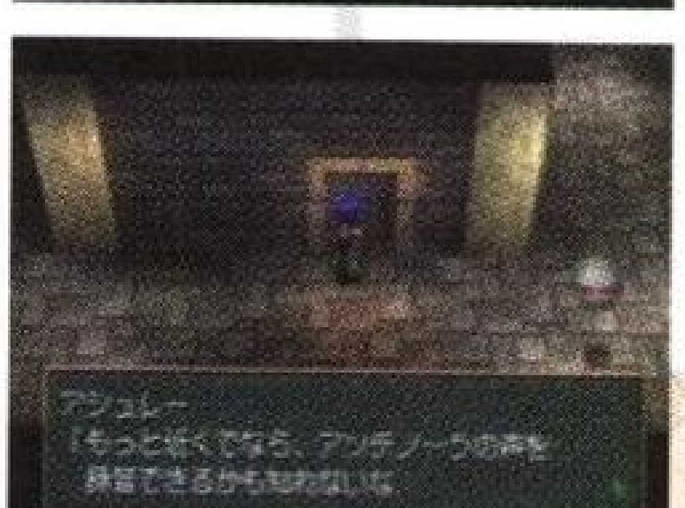


기지는 사막 가운데에서 조금 벗어난 부분을 서치하면 발견할 수 있다. 이곳의 트랩 자체는 까다롭지 않지만 여기저기 헤매야 하는 구석이 있으므로 짜증이 좀 난다. 또한 중간에 블러드가 이벤트상 팀에서 빠져나가므로 주의하자. 그리고 이곳에서 가장 어려운 트랩은 무엇보다도 음성인식 트랩인데, 푸는 방법은 다음과 같다. 일단 통신병들이 통신하는 방에서 통신(つうしん)커맨드를 사용하여 통신을 엿듣는다. 그리고 이렇게 진행을 하다가 얻는 보이스레코더(ボイスレコーダー)라는 아이템이 필요하다. 보이스레코더는 음성인식 문에서 왼쪽으로 가면 나오는 방들을 계속 돌아다니면서 엿듣다보면 어느 순간 병사가 나가버리는 방이 나온다. 그 방의 락커를 조사하면 보이스레코더를 얻을 수 있다. 이제 통신 중에서 안테노라(アンテノーラ)가 통신을 하고 있는 방 앞에서 보이스레코더를 사용하면 안테노라의 목소리를 기록할 수 있다. 다시 음성인식 문 앞에서 보이스레코더를 사용하면 문이 열리게 된다.









안테노라는 전번처럼 어렵지는 않을 것이다. 안테노라는 일행들에게 블러드의 모습으로 변신할 수 있는 도펠겐거(ドッペルゲンガー)를 보여준다. 지금까지 스파이라고 생각했던 블러드는 바로 변신한 도펠겐거였던 것이다. 그 자리에 진짜 블러드가 등장한다. 블러드는 아슈레이에게 넘겨받은 폭탄을 사용해서 그 자리를 혼란시킨 뒤 일행을 먼저 탈출시킨다. 그리고 이 기지를 폭파시키기 위해 가장 강력한 폭탄을 사용한다. 바로 자신의 목에 붙어있는 폭탄 '기어스'. 그리고 블러드는 폭발하는 기지와 함께 사라져갔다….





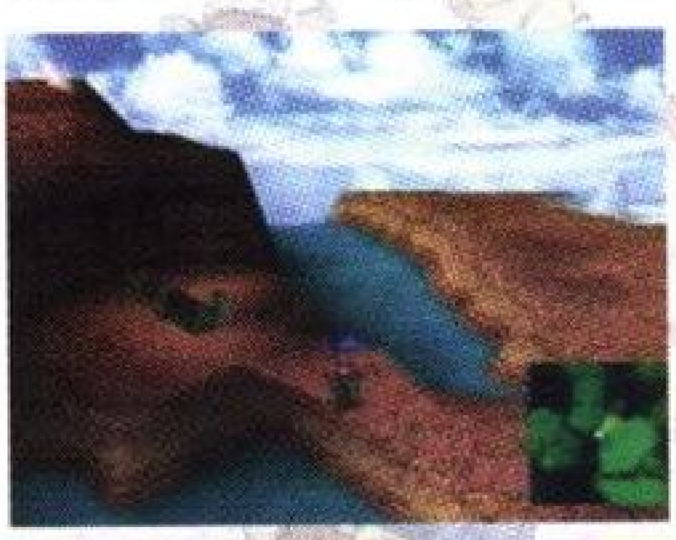




새로운 힘

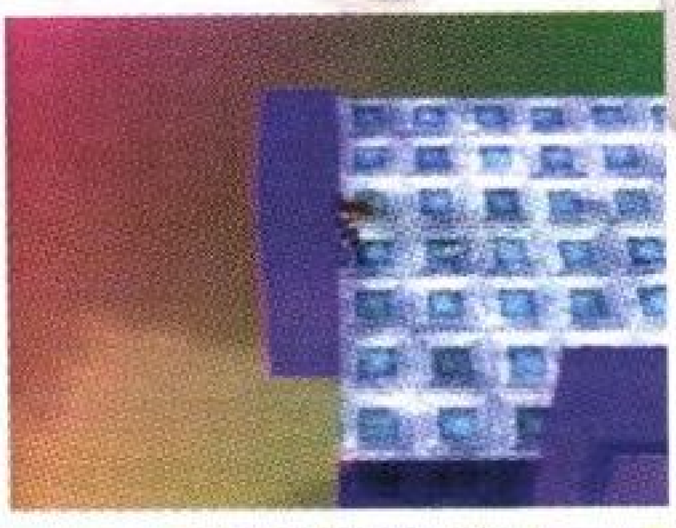
블러드를 잃은 슬픔도 잠시, ARMS에게 새로운 임무가 떨어진다. 그것은 길드그라드 마스터의 아들 노엘(ノエル)을 보호하는 것. 이를 위해 일행은 대륙간 지하철을 사용하기 위해 역으로 향한다. 역은 쿠아토리 북쪽의 평원에 있다. 외딴 곳에 따로 떨어져 있으므로 찾기는 수월할 것이다. 역에서는 이미 노엘이 일행을 기다리고 있다. 그런데 길드그라드에서도 충분하고도 남을 정도의 호위병이 파견되어 있는 상태. 왠지 수상… 하지만 임무는 임무. 얌전히 지하철을 타자. 하지만 아니나 다를까, 열차는 끝임없이 터널 속에서 전진만을 반복하는 이상상태에 빠지고 만다. 원인 규명을 위해 열차를 나서는 ARMS. 일단 급하게 얻어야 할 것은 팀의 에이리얼바레트(エイリアルバレット)로 이것이 있어야 앞으로의 진행이 가능하다.

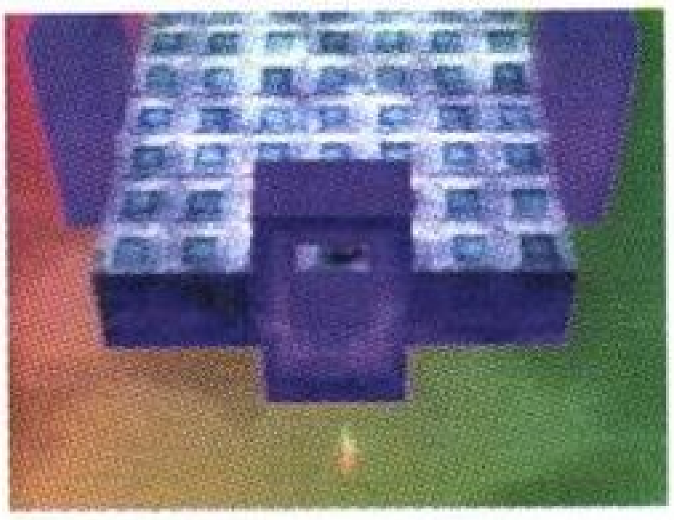
길이 조금 복잡하므로 사진으로 가는 길의









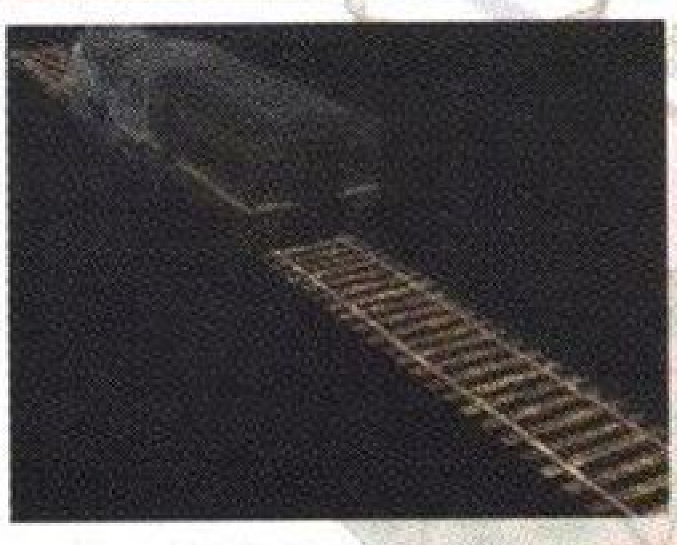




순서를 열거하였다. 중간에 만나게 되는 코큐토스의 카이나(カイーナ)는 안테노라 이후에 만나는 강적으로 다양한 공격방식을 지니고 있다. 하지만 맷집이 약하므로 매에는 장사가 없다는 사실을 확인시켜주자. 하지만 카이나를 물리쳐도 끝난 것이 아니므로 주의! 마지막에 나오는 거대한 팔각형의 워프존은 의외로 간단하다. 입구를 포함, 출입구는 총 4개가 존재하며 그 출입구는 각 귀퉁이마다 1개씩 존재한다. 따라서 들어온 방향을 기억해 놓았다가 그 옆쪽으로만 계속 이동하면 문을 찾아나갈 수 있다(즉 워프해서 나오는 곳은 4개밖에 없다). 이곳에서 할 일은 바로 이곳을 지지하는 제너레이터를 파괴하는 것으로 세 군데의 블록을 에이리얼바레트로 파괴하면 된다. 전부 파괴에 성공하면 카논이 재등장. 다시 싸움이 시작된다. 여전히 공격력이 위력적이므로 조심해서 상대해야 한다. 카논을 물리친 후 이곳을 5분내로 탈출해야 하는데 나가는 것은 쉬우므로 그다지 걱정하지 않아도 된다. 결국 공간은 붕괴, 지하철은 짐칸을 떼어내고 탈출에 성공한다.







길드그라드에 도착하면 마스터는 노엘이 무사함에도 불구하고 아주 화를 내며 걱정을 한다. 이유는 바로 짐칸에는 핵무기가 들어있었기 때문. 진짜 호위의 대상은 노엘이 아니고 핵이었던 것이다. 마스터는 사실을 밝히지 않은 것에 대해 후회하지만 때는 이미 늦었다. 대책을 강구하려는 사이에 다시 오뎃사가 광산촌을 노리고 있다는 연락이 들어온다. 꾸물거릴 틈이없다. 오뎃사가 나타났다면 어서 움직이자. 그리고 이제 호버크래프트가 텔레포트 시스템에 대응이 되므로 외해도 항해가 가능하다.



광산촌은 담젠과 호루스트의 두군데가 있는데 현재 담젠은 폐광이므로 가능성이 높은 곳은 호루스트이다. 호루스트에 가면 호루스트 근처의 폐광에 관한 정보를 얻을 수가 있다. 폐광은 호루스트가 있는 섬의 해변으로 호버크래프트를 타고 들어가야 한다. 폐광에는 아이템이 단 한 개도 없으므로 진행에만 몰두하자. 끝까지 진행하면 재차 카논이 습격해온다. 이번에는 웬일인지 모르지만 약하다. 전투에 승리하면 갑자기 쥬데커가 등장한다. 쥬데커는 카논을 이용하여 ARMS를 몰살시킬 계획이었다. 하지만 ARMS는 무사히 탈출, 때마침 등장한 마리아벨에게 치료를 맡기고 호루스트로 돌아간다. 그러나 다시금 이어진 쥬데커의 습격으로 마을은 아수라장이 된다. 주인공들이 어찌할 바를 모를 때 쥬데커 앞에 카논이 나선다. 이제 카논을 조작해서 쥬데커와 싸워야 하는데 쥬데커는 밀리엄(ミリアム)이라는 공격만 제외하면 약하니 포스 어빌리티를 적극적으로 사용하여 쥬데커를 쓰러뜨리자. 이 싸움 이후로 카논은 "만일의 사태에 주인공이 각성하면 곧 죽인다" 라는 비명하에 ARMS의 동료가 된다.



CHECK!

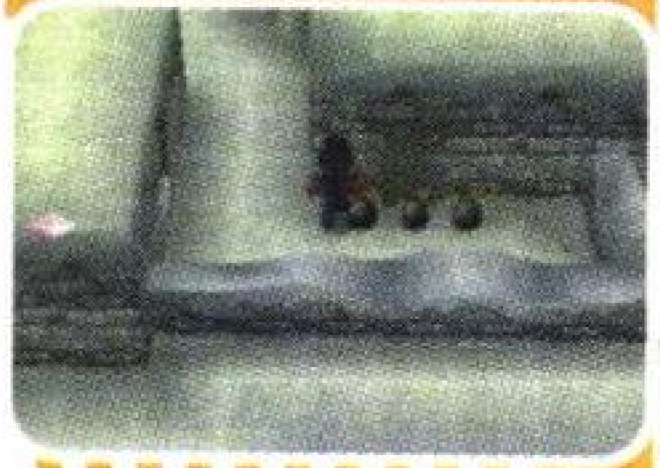
이 시점에서는 후반에 얻는 5 가디언을 제외한 나머지 가디언들을 전부 얻을 수 있다. 호버크래프트로 뒤지자. 또한 카논이 동료가 된 후에 생기는 레이더의 파란색 점은 건물이나 던전을, 노란색 점은 아이템을 나타내므로 던전의 정확한 좌표를 파악하는데 도움이 된다.











결전 오뎃사

오뎃사에게 핵이 있는 이상 일행에게 남겨진 시간은 얼마 없다. 거기다 오뎃사의 신병기가 등장했다는 소문도 있어 정보가 하나라도 더 필요한 시점. 어빙은 일행에게 오뎃사의 비밀기지가 쿠아토리의 사막에 있다는 정보를 입수, ARMS를 급파한다. 이곳의 퍼즐은 카논의 와이어후크(ワイヤフック)를 사용하여 통과하는 것이 대부분이다. 또한 푸카를 이용해야 하는 상자도 많다. 체크 잘 하길…. 이곳에 있는 기계장치에서는 오뎃사가 마계주(魔界柱)라는 에너지원에서 신병기 '헤임달 갓초'의 에너지를 공급받고 있다는 사실을 알 수가 있다. 모든 정보를 입수했다면 기지를 나오자.







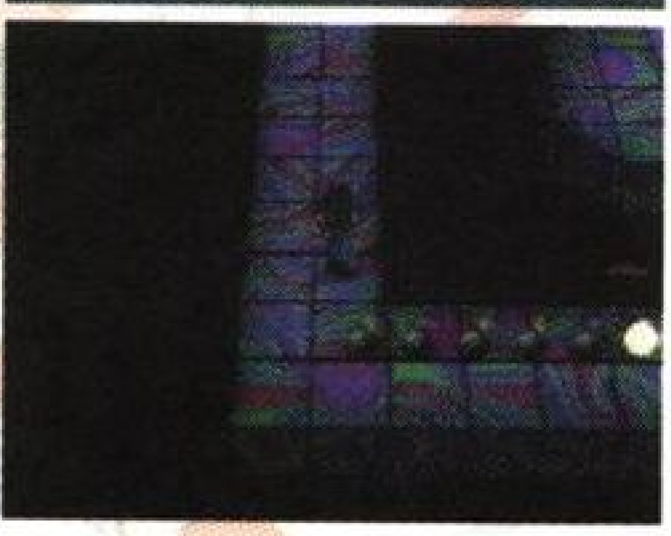
그런데 갑자기 어빙에게서 통신이 온다. 헤임달갓초가 드디어 움직였다는 정보. 대 펀치다. 황급히 바깥으로 나오는 일행. 하지만 공중에 있는 헤임달갓초에게는 어찌할 도리가 없다. 그때 어디선가 새로운 커다란 에너지원이 잡힌다. 그곳에 있던 인물은 거대포병기 '리니어레일캐논'을 가지고 나타난 블러드! 그는 다른 자의 능력을 그대로 복사하는 도펠겐거의 힘을 빌어 가이스를 복사, 자신이 폭사하지 않은 것이다. 그리고 블러드는 옛날의 배신자 빈스펠트의 헤임달갓초에 캐논 일격을 가하고 커다란 피해를 입은 헤임달갓초는 물러난다. 블러드의 생환에 기뻐할 틈도 없이 일행은 오뎃사의 숨통을 조이기 위한 대공세를 가한다. 바로 마계주 4개를 모두 파괴하고 헤임달갓초를 함락시키자!





마계주는 전부 4개가 있고 코큐토스의 멤버 한 명씩 각각 관리하고 있다. 그리고 반을 올라갈 때마다 중간 보스가 등장한다. 일단 가장 찾기 쉬운 '섹터 · 트로메어'(セクト・トロメア)는 시엘제 자치령 동쪽에 있는 검은색 바다 삼각지역 내에 있다. 이곳에서는 블록이 굴러다니는 트랩이 있는데 이것은 블러드의 폭탄으로 폭파할 수 있다. 단, 4~5개는 터뜨려야 하므로 연속폭발을 노리는 것이 좋다. 트로메어와의 보스전이 끝나면 그는 병사들은 죄가 없다며 빈스펠트를 막아달라며 숨진다(하지만 감동은 없다)

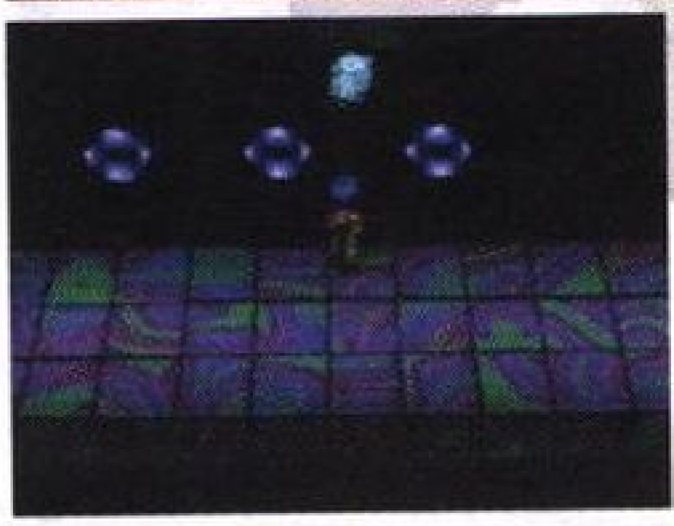






'섹터 · 카이나'는 길드그라드 주변에 있으며 발레리아셔트를 이용해서 가야 한다. 이곳의 트랩은 스위치 블록을 맞추는 것으로 보면 곧 푸는 법을 알 수 있을 것이다(드로우나이프가 가장 편하다). 카이나는 그래도 코큐토스 중에서는 가장 세다. 카이나는 마열쇠 란돌프의 힘을 사용하여 다시 일어서려 하지만 란돌프가 만든 이상한 공간에 휘말려 어디론가 사라진다.

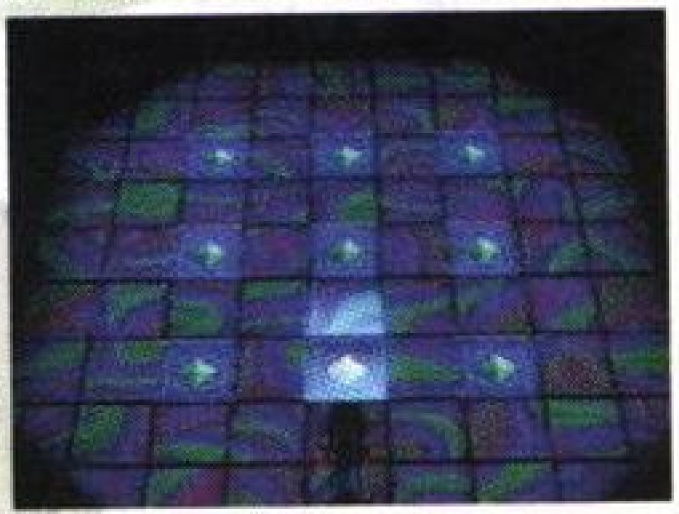


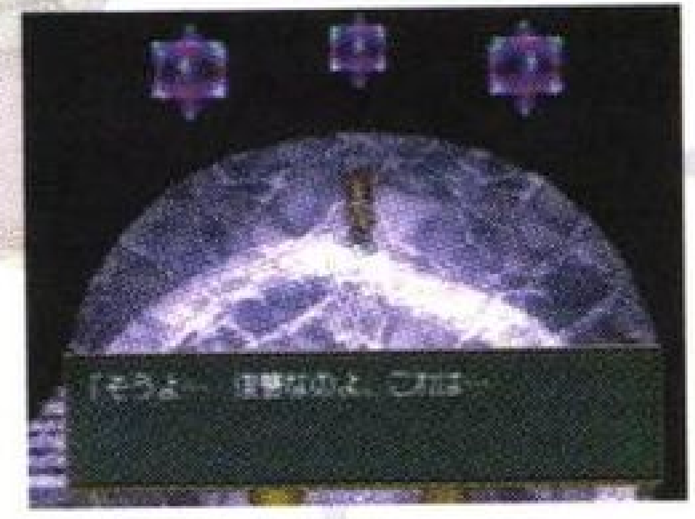




'섹터 · 안테노라'는 바스카 주변의 숲에 위치하고 있다. 안테노라의 탑을 오르다보면 안테노라가 문제를 내는데 하나는 기억력 테스트, 하나는 운 시험이다. 기억력 테스트는 9개의 블록을 누른 순서를 그대로 밟아야 하는데 속도가 굉장히 빨라서 어렵다(게다가 랜덤). 운 시험은 1개의 가짜 블록을 누르지 않고 나머지 블록을 전부 누르면 된다. 안테노라는 빈스펠트의 연인이기도 하지만 그녀를 쓰러뜨리면 이것이 모두 복수의 계획이었다는 충격적인 사실을 밝힌다. 안테노라는 가족이 빈스펠트에게 몰살당했던 과거가 있었다. 그래서 그녀는 그의 마음에 들기 위해 어떤 굴욕적인 일도 감수해냈다. 그가 자신이 없으면 살 수 없을 때까지. 그리고 지금, 여기서 죽는 것이 그에 대한 최대의 복수라는 것도….



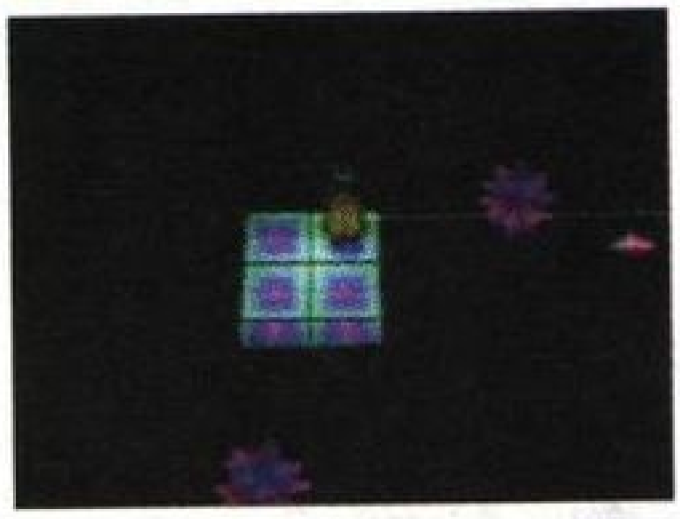


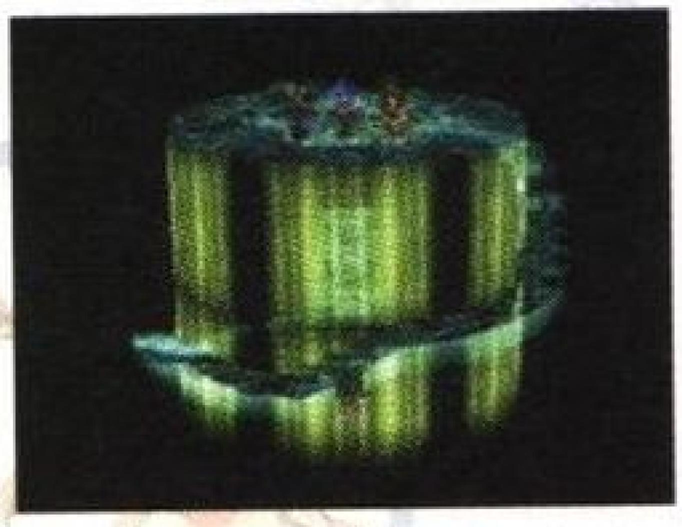


'섹터 · 쥬데카'는 가기가 조금 까다롭다. 일단 슬레이하임 성 근처에 위치한 '폐도 아크하임'(アークハイム)을 찾아내자(이곳에는 가디언 기 · 라무로스도 있다). 그리고 이곳에서 루트컨덕터(ルートコンダクター)를 2개 찾아내(하나는 쉽게 찾을 수 있지만 하나는 푸카로 겨우 얻을 수 있다) 이곳에 있는 엘리베이터를 기동시켜서 나오는 보스를 물리치고 숨겨진 라이프리플렉터를 통해서 가야 한다. 퍼즐은 케이블 패널을 타고 함정을 피해가는 『슈퍼마리오 3』식 액션이다. 단, 두 번째가 상당히 길기 때문에 긴장감 넘치는 한 판이 될 것이다. 쥬데카는 역시 가장 약하다. 그는 빈스펠트를 따라 다니는 덕분에 아무 노력 없이도 사람을 죽이는 쾌감을 느낄 수 있게 됐지만 이제 패했으니 삶의 낙이 없어졌다며 권총 자살한다(미친 녀석…).









이제 드디어 헤임달갓초다! 헤임달갓초는 지도 남쪽의 바다에 떠있다. 일단 호버크래프트를 타고 바다에서 조사를 하면 분명히 레이더의 표시는 푸른색인데 이상한 그림자만 비치는 곳이 있을 것이다. 이곳에 발레리아셔트를 타고 가면 헤임달갓초로 진행할 수 있다.



헤임달갓초에서는 문의 록을 잘 바꿔주어야 하는데 록(ロック)상태가 되면 그 문

이 잠기는 대신 나머지 문은 열린다. 문은 블루(ブルー), 레드(レッド), 그린(グリーン)의 3가지가 있다. 예를 들어 기계를 조작, 록 블루(ロック ブルー)라고 바뀌었다면 파란색 문은 전부 잠기고 나머지 문은 전부 열린다는 뜻이다. 이 퍼즐을 헤쳐나가면 그리 길지 않은 기간에 빈스펠트를 만날 수 있을 것이다. 단, 중간에 등장하는 워프존은 웬만큼 기억력이 좋지 않다면 의외로 많은 시간을 허비해야 한다.





빈스펠트는 악의 두령이 내뱉는 범위에서 그렇게 벗어나지 않는 대사를 죽 읊조리고는 전투에 들어선다. 전체공격이 두렵기는 하지만 그렇게 어려운 상대는 아니다. 빈스펠트를 쓰러뜨리면 이제 탈출만이 남아있다. 문제는 탈출포트는 5개이지만 탈출을 위해서는 1사람이 남아서 조작을 해 주어야만 한다는 점. 결국 십자가는 아슈레이가 지기로 하고 나머지는 탈출에 나선다. 탈출은 GOODS를 교환하는 법칙을 이용, 4인을 각각 조작하여 퍼즐을 풀어나가야 한다. 혹시 틀리게 조작했다면 그 방을 나갔다 다시 들어오면 되니까 부담은 갖지 말고 천천히 해결하자. 한 가지 명심할 점은 한 캐릭터로 나갈 수 있는 곳까지 나간 후에 캐릭터 체인지를 하라는 점이다(단, 처음에는 모든 캐릭터가 방을 빠져나가는 것을 우선으로 해야한다).









모든 캐릭터가 탈출에 성공. 하지만 아슈레이는 아직도 살아남은 빈스펠트와 1:1대결을 펼친다. 나이트브레이즈로의 변신을 노려 1격으로 끝장을 보자. 빈스펠트는 쓰러지지만 그는 결국 핵을 발사하고 아슈레이는 생사 불명의 상태로 남고 만다. 그리고 드디어 기다리던 디스크 2장으로….

아나스타시아

아슈레이가 정신을 차린 곳은 저승도 아니고 이승도 아니었다. 하지만 아슈레이는 거기에서 과거에 이미 죽은 인물인 아나스타시아(アナスタシア)-즉 검의 성녀와 욕망의 가디언 '루시에드'(ルシエド)를 만나게 된다. 아나스타시아는 성녀와는 거리가 먼 이미지의, 장난끼 많은 누님같은 인상을 주는 인물이었다. 아슈레이는 이곳에서 많은 사실을 알게 된다. 마리아벨과 아나스타시아가 동료였다는 것, 여기에 아슈레이가 마리아벨과 같이 싸우자고 약속을 했기 때문에 마리아벨이 자신을 알고 있었다는 것, 그리고 나이트브레이저의 정체가 그 옛날 팔가이아를 불구덩이로 몰아넣은 '로드브레이저'라는 것도. 그리고 아나스타시아가 발레리아 가문, 즉 어빙의 가문과 같은 핏줄인 사실도 알게 된다. 아나스타시아는 영웅이란 단지 세상의 제물로 바쳐지기 위한 허울일 뿐인데도 팔가이아로 돌아가고 싶냐고 묻는다. 거기에 아슈레이는 자신은 영웅이 되려고 돌아가는 것이 아니라는 대답을 하고 다시 원래의 세계로 돌아오게 된다.





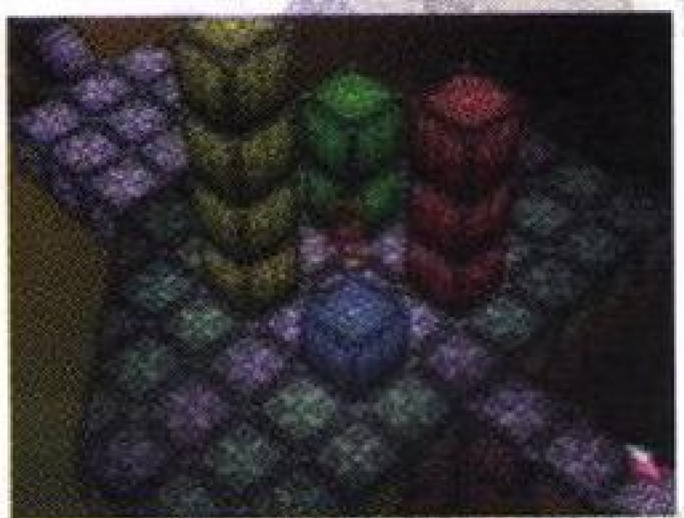






이때 지상에서는 아슈레이의 인도를 돕기 위하여 리루카의 힘을 이용, 밀레니엄 퍼즐을 푸는 시도를 하고 있었다. 하지만 리루카의 옛날, 언니와의 기억 때문에 결국 실

패. 그러나 아슈레이는 돌아오는 데에 성공한다. 그리고 아슈레이와의 약속을 믿고 기다렸던 마리나는 아슈레이와 서로 진실한 마음을 나눈다. 밀레니엄 퍼즐은 옛날과는 차원이 틀린 난이도를 지니고 있다. 가장 어려운 곳은 프리즈 로드로 블록을 얼리고 지나가는 곳이 아닌가 싶지만 좌절할 정도의 난이도는 아니므로 근성으로 헤쳐나가자.







성녀의 기억과 기둥의 능력

어빙은 다시 ARMS의 멤버가 모였으므로 이제 핵과 늘어나는 몬스터의 근원-가이아벨트의 사건을 동시에 해결하게 위해 팀과 카논의 각성을 꾀한다. 가이아벨트를 저지하지 못하면 가이아벨트의 팽창으로 인하여 팔가이아는 송두리째 먹혀버리게 되는 결과를 초래하게 된다. 시간이 없다. 빨리 움직이자. 이제 가야하는 곳은 루루드의 샘과 바스카에서 정보를 얻어서 가야하는 제물의 유적이다. 루루드의 샘은 거의 카논만을 위한 던전으로 새로운 GOODS인 롤러대시(ローラーダッシュ)도 얻을 수 있다. 여기에서 카논은 자신의 옛날 기억과 성녀의 기억, 그리고 로드브레이저의 모든 기억을 이어받게 된다. 추측컨대 오지 않아도 스토리는 진행될 것 같다(미확인).





문제는 제물의 유적. 장소를 찾기가 힘드므로 지도를 잘 살펴보자. 이곳에서는 클리어보다도 나중에 숨겨진 가디언을 얻기 위한 세 가지의 석상을 얻는 것이 중요하다. 석상을 얻기 위한 입구는 사진을 참조하자. 일단 용의 석상을 얻는 곳에서는 황도 12궁의 별자리들이 널려 있는데 활 모양의 그림 위에서 사자 모양의 그림 쪽으로 드로우나이프를 던지면 된다. 사자의 석상 쪽에는 시계와 석상이 있는데 9시 쪽의 석상의 머리 위에서 단차가 하나 높은 석상 쪽으로 리루카의 파이어로드를 사용하면 된다. 그리고 여신의 석상은 12색이 바닥에 그려져 있고 그 중 3색이 칠해진 석상이 놓여 있는데, 우측 상단을 제외한 나머지 한 군데씩의 물에 석상을 집어넣으면 된다. 석상의 색 순서는 바닥의 그림을 참조하면 될 것이다.













끝까지 진행하면 유적에 잠들어 있던 가이아가 팀에게 왜 죽음을 택하지 않는냐고,





기둥의 운명을 거부하느냐고 묻는다. 이에 팀은 자신은 그러한 존재가 아니며 자신이 지켜야만 하는 것에 대해 스스로 싸울 것이라는 어찌보면 뻔한 대사를 말한다. 이에 가이아는 힘을 해방하여 주고 팀의 레벨3 포스 어빌리티를 익히게 된다.

오뎃사의 망령

모든 일이 순조롭게 풀리는 듯 했으나 문제가 생긴다. 바로 아슈레이의 그녀, 마리나가 납치된 것. 납치의 장본인은 바로 코큐토스의 카이나! 그는 아직도 살아있던 것이다. 그가 기다리고 있는 로스트가든(ロストガーデン)으로 가자. 이곳의 문들은 동료를 한 명씩 남기고 가지 않으면 열리지 않게 되어 있다. 나중에 드로우나이프가 꼭 필요하므로 아슈레이만 남기고 나머지 동료들은 문 여는 데에 투입하자. 퍼즐의 원리는 간단하다. 블록을 하나 밟으면 그 색깔의 블록들은 모두 한 번 높이를 바꾼다는 것. 이것을 이용하면 의외로 간단히 퍼즐이 풀린다. 마지막의 녹색까지 등장하는 곳이 조금 어려운데 힌트를 주면 둘 중 한가지 색깔만 먼저 움직여 놓고 녹색 블록을 움직이려 가면 된다는 것이다.






카이나는 자신의 소중한 빈스펠트를 앗아간 아슈레이를 저주하고 있었다. 그리고 그는 아슈레이의 가장 소중한 존재인 마리나를 빼앗겠다며 마리나를 공격하지만 그것을 막으려고 뛰어든 아슈레이는 로드브레이저의 강력한 힘을 끌어내고 만다. 로드브레이저는 정말로 강력해서 어떤 기술을 쓰든 카이나는 상대가 전혀 되지 않는다. 카이나는 쓰러뜨렸지만 마리나는 그런 아슈레이를 아슈레이로 보지 않고 마음을 돌린다. 서로의 마음에 상처를 입은 두 사람. 하지만 그들의 상처는 시간이 치료해 주리라….






핵드래곤과 론발디아

드디어 발등에 불이 떨어졌다. 오뎃사가 쏘아 올렸던 핵드래곤이 지구로 떨어진다는 것. 이것은 마치 살아있는 핵미사일이 떨어지는 것과 같은 일이다. ARMS는 드래곤을 저지하기 위해 길드그라드와 협력하여 드래곤을 저지하러 간다. 폭주의 위험성을 내포한 아슈레이를 남기고…. 하지만 드래곤을 저지하기에는 인간의 힘은 조금 부족했다. 그때 아슈레이가 전장에 뛰어든다. 그리고 당장 눈앞에 닥친 위험을 막기위해 로드브레이저의 힘을 개방하고 압도적인 힘으로 핵드래곤을 쓰러뜨린다. 그러나 힘을 너무 개방한 탓에 로드브레이저가 눈을 뜨고 이를 보다못해 뛰어나온 마리나를 위험에 빠뜨린다. 그러나 사랑의 힘은 위대한 것, 마리나의 진실한 마음이 아슈레이의 꺼져가는 의식을 다시 살려내고 로드브레이저는 다시 봉인된다. 그리고 다시 아슈레이로 돌아오게 된다(왠지 게임아츠의 냄새가…).



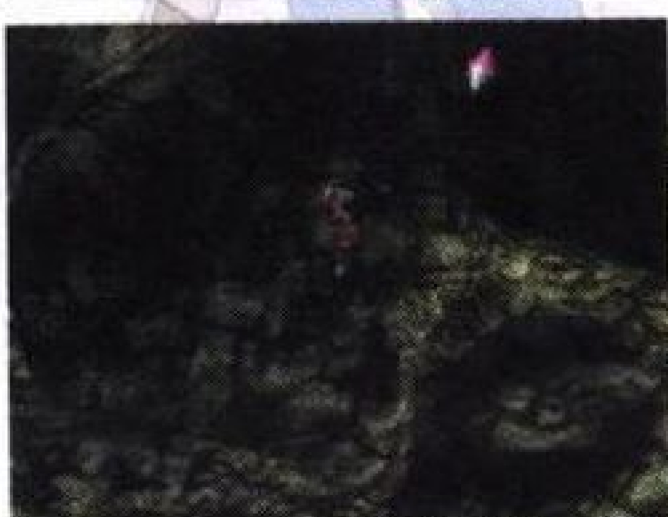




한편 어빙은 엉뚱한 생각을 한가지 해낸다. 바로 소문에 떠도는 마지막 핵드래곤의 힘을 아군의 것으로 끌어들이면 어떨까 하는. 무모한 발상이지만 가치는 있다. 일행은 마지막 핵드래곤, 론발디아의 힘을 구하기 위해 출동한다. 하지만 론발디아는 순순히 동료가 되어주지 않는다. 그리고 일행의 힘을 시험하기 위해 되려 싸움을 걸어온다. 전투에서는 이겨도 이벤트상 패배하는 일행. 하지만 론발디아는 끝까지 포기하지 않는

일행들에게 감동(?)하여 자신의 힘을 빌려주기로 한다. 이로서 전무후무의 '가변형 드래곤'이 아군이 된다. 론발디아는 평원이면 어디에나 착륙이 가능한 제대로 된 비공정으로서 이로서 갈 수 있는 곳이 대폭 확대된다.









레이포인트[レイポイント]

론발디아도 생겼겠다, 핵 문제도 해결됐겠다. 이제 어빙은 '레이포인트'라는 팔가이아 전체에 흐르는 마나의 힘을 해방하는 곳을 차례로 해방하여 그 마나의 힘으로 가이아벨트를 하나의 공간에 가두는 작전을 세운다. 레이포인트는 프레이(フレイ), 지오(ジオ), 뮤즈(ミューズ), 윙(ウィング)의 4군데가 있으며 각기 중간 보스가 존재한다. 그들은 속성만 틀리지 공격패턴은 같으므로 한 녀석의 패턴만 익혀두면 나머지는 쉽다.









문제는 퍼즐이 조금 까다로운데 그 중에 윙과 뮤즈가 상당히 난해한 퍼즐을 자랑한다. 윙의 경우에는 마지막 부분의 플레이트를 끼워 진행하는 곳이 문제가 되는데 푸는 법은 일단 플레이트 4개를 모은 후에 별(星-ほし)모양의 플레이트를 가장 아래, 즉 글이 쓰여진 비석의 정반대에 꽂는다(절대 빼지 말자). 그러면 나머지는 순서를 바꾸어 가며 꽂으면 된다. 뮤즈에서 어려운 부분은 마지막 부분의 여신상이 두 개 있고 단차가 있어 올라갈 수 없는 부분인데, 일단 이 유적에서 여신상이 하나만 있는 곳을 찾는다. 그 다음 여신상에서 북쪽으로 5보, 서쪽으로 3보 진행하면 바닥의 색깔이 조금 이상한 곳이 있을 것이다. 그 위에서 점프슈즈(ジャンプシューズ)를 쓰면 된다.

절망과 충격 속에서

레이포인트를 클리어하면 이제 어빙은 가이아벨트가 가두어져 있는 사이에 끝장을 보라고 일러온다. 장소는 쿠아토리 북쪽의 하얀 평원. 길이 정말 더럽게 까다롭다. 아마 한참을 헤매리라고 보는데 빠져나가는 원리는 모든 길은 전부 가보는 것이다. 같은 곳이 계속 나온다면 그것은 자신이 못 가본 곳이 있다는 뜻이므로 자신이 가본 곳은 지도를 그려보자. 젬이 여기 저기 놓여 있으므로 젬으로 자신이 가본 곳을 알아보아도 도움이 된다.





보스에게 도착하면 당연히 전투가 벌어지지만 운명을 건 결전치고는 너무 싱겁다. 이유는 가이아벨트가 자신의 일부분만을 남기고 도망을 쳤기 때문. 다시 한번 가두고는 싶지만 이미 마나는 거의 소모되어 버렸다. 이에 어빙은 한가지 잔혹한 생각을 해내고





여동생인 아르티시아를 끌어들인다. 그리고 일행에게는 하르메츠의 이상 몬스터 증가를 조사하라는 지금 실정에 맞지 않는 이상한 명령을 내린다.



'광열의 핵(狂熱の核)'에 도착하면 제일 먼저 블러드의 어스셰이커(アースシェイカー)를 사용하여 막힌 곳을 전부 뚫자. 그리고 모든 기계를 작동시킨 후 가장 큰 기계를 작동시키면 이것이 레임달갓소의 잔해라는 것을 알 수 있다. 그리고 오뎃사의 자금원이 어빙이었다는 것도…. 이 의외의 사실에 일행이 경악하고 있을 때 발레리아셔트에서는 어빙과 아르디시아가 사라지는 사건이 발생한다. 그리고 일행은 최종결전을 직감하고 최후의 싸움을 준비한다. 서로의 싸우는 이유를 확인하며(FF7이 생각나는 것은 나만일까?).

















팔가이아의 영웅

드디어 최후의 던전이다. 던전은 로스트가든 근처의 고원에 있지만 착륙이 마땅치가 않기 때문에 장시간을 걸어서 가야만 한다는 문제점이 있다. 이곳에서 가장 힘든 것은 역시 초장부터 나오는 퍼즐이다. 이하의 사진 순서대로 누르면 OK.

이 던전에 있는 아슈레이의 마지막 GOODS는 머리 위의 스위치를 누를 때에













쓰이므로 반드시 얻어야 한다. 후에 나오는



기억력 테스트는 횃불을 같은 위치에서 정확히 밝히면(리루카 이용) 길이 열린다. 그리고 세이브 포인트 이후에 등장하는 문을 조사하면 적과 전투가 벌어지므로 최대한 안 싸우는 루트를 궁리하며 나아가자.









최하층에서의 중간 보스와의 가벼운 일전이 끝나면 정말 마지막 던전이 펼쳐진다. 이곳의 잠긴 문들은 기둥을 조사하여 기둥의 무늬가 일치해야만 문이 열린다. 조사하는 기둥과 근처의 기둥의 회전비가 1:2이므로 계산 꽤나 해야할 것이다.







최하층에 다다르면 일행을 4개로 나누어서 진행해야 하는데 홀로 가는 3인은 혼자서 보스와 상대해야 하므로 가장 약한 멤버(필자의 경우는 리루카)를 아슈레이와 동행시키자. 가이아벨트코어로 변한 어빙과 아르티시아는 영웅의 피가 흐르는 자신들이 가이아벨트의 그릇이 됨으로서 가이아벨트를 가두는 방법을 택한 것이다. 그것이 영웅에 어울리는 세상을 구하는 임무라고…. 아슈레이는 반발하지만 그들 나름대로의 싸움에 함께 응해주기로 하며 결전에 돌입한다. 최종 보스를 포함한 모든 보스들은 상태이상 공격을 포함, 1500전후의 데미지를 입히므로 거기에 맞추어 회복아이템을 준비해야 할 것이다. 여기까지 오면서 미라클베







리(ミラクルベリー)를 1번이라도 사용했다면 클리어가 아주 힘들어진다. 특히 가이아벨트코어는 HP가 30000이 넘으므로 장기전을 각오해야 할 것이다.

가이아벨트코어를 물리치고 이곳을 탈출하는 일행. 그런데 그 와중에 아슈레이만 어떤 이상한 공간으로 옮겨진다. 그렇다. 아직 로드브레이저가 남아있던 것이다! 그러나 아슈레이는 영웅은 혼자가 아니라며 아나스타시아가 바랬던 세상을 지키기 위해서 모두의 마음으로 아카드람을 손에 쥔다. 그리고 로드브레이저와의 최종 결전…. 로드브레이저와의 전투에서 아슈레이의 공격기술은 포스 어빌리티 하나밖에 없으므로 이것만 쓰자. 단, HP회복은 꼭 해주어야 한다. 이벤트성이 강한 전투이므로 한 9번 정도 공격을 반복하면 알아서 쓰러진다. 그리고



























호르는 엔딩을 감상하면 드디어 WA 2의 대단원의 막이 내린다.

갈 사람만 가라! 보너스 던전과 이벤트들

본문에는 기본적인 가디언들의 던전 위치를 기재했지만 여기에서부터 소개할 것들은 정말 안가도 되는 곳들뿐이다(사실 가디언도 안 얻어도 되지만). 단지 좀 더 강한 미디엄이나 아이템을 원하는, 내지는 완벽 클리어만을 노리는 사람들을 위한 장소일 뿐이다. 이들 던전이 위치한 곳은 게임 내에서 카논을 얻으면 생기는 서치 레이더와 사진의 지도를 참고하길 바란다. 한 가지 밝혀두는 것은 여기에 나온 것들이 숨겨진 것의 전부가 아니라는 것이다. 또 다른 감추어진 사실들을 발견하는 것 역시 여홍. 부디 즐거이 즐겨 주기 바란다.

남겨진 섬 · 지하실
[遺された島 · 地下室]

마계주 섹터 트로메어가 있던 검은 해역. 이곳의 북동쪽에 위치한 외딴 섬에 위치한 던전이다. 일단 아슈레이의 3번째 GOODS가 필요하므로 기본적으로 종반에 가게 되는 던전이며 듀플리게이터가 초장부터 6개나 필요하므로 상당히 가기가 껄끄러운 곳이기는 하지만 재미있는 아이템들이 널려 있으므로 최후의 던전에서 빠져나와 한번은 가보자.

파레스빌리지
[パレスヴィレッジ]

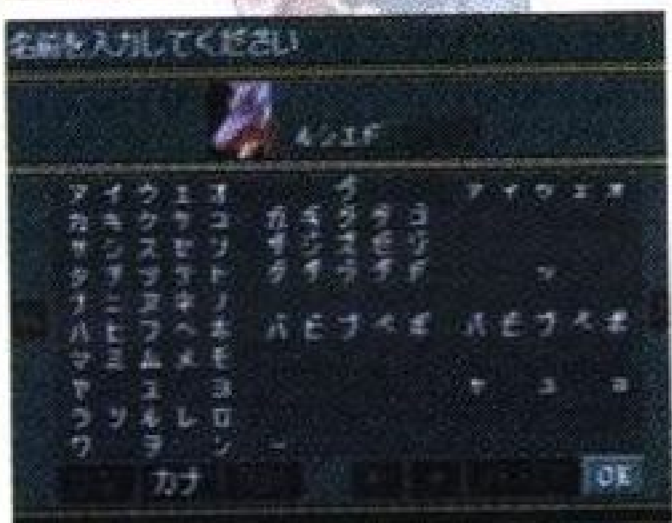




어디서 많이 안 들어봤니? 그렇다. 바로 서장에서 리루카가 얼떨결에 구해준 그 마을이다. 레이포인트에 관한 힌트를 들을 수 있다…는 정도의 가치를 지닌 마을이다. 그래, 그냥 마을이라고 생각하고 진행하면 된다. 마계주 섹터 쥬데커가 있던 그 커다란 섬에 있다.

마랑동[魔狼洞]









디스크 2장 시작 부분에서 루시에드(ルシエド)가 아슈레이를 좇아 왔던 사실을 기억하시는지? 그후의 종적이 궁금하신 분들에게 멋진 해결책! 루시에드는 바로 여기에 있다! 마랑동은 내부가 너무도 어두운 관계로 인하여 가능하면 최후 던전에서 세 번째 GOODS를 얻고 오는 것을 권한다. 루시에드를 만나면 자신의 이름을 물어오므로 위의 이름을 입력하면 된다. 그리고 나면 루시에드와 아슈레이의 이벤트 이후에 특수능력 '마견 루시에드(まけんルシエド)'를 얻을 수 있다.

노블렛성 [ノーブルレッド城]









마랑동 산 너머에 조금 넓게 펼쳐진 평야가 하나 있는데 그곳을 조사해 보면 웬 성 하나가 덩그러니 등장한다. 혹시 발레리아셔트에서 마리아벨이 슬그머니 사라진 것에 대해 의심을 가져본 사람은 없는지? 마리아벨은 바로 이 노블렛 성에 있다. 노블렛 성은 알고 보면 상당히 간단한 루트이지만 괜히 규모가 커서 자칫하면 쓸데없이 헤매는 수가 생긴다. 진짜 길은 정면이라는 것을 항상 염두에 두고 가는 것이 중요하다. 중간에 비석에 쓰여진 무시무시한 경고(?)는 무시하고 진행해 들어가면 관속에 들어있는 인형옷을 벗은 마리아벨을 만날 수 있다. 그리고 이벤트 후에 6번째 동료로서 파티에 참가한다. 능력은 떨어지는 편은 아니나 이렇다할 장점도 없는, 취미형 캐릭터로서의 냄새가 강하게 풍기지만 의외로 고렘의 능력이 좋고, 토카와 게의 마지막 이벤트도 마리아벨을 통하여 일어나므로 완벽 클리어를 노리는 사람이라면 필수 사용 캐릭터가 될 것이다(게다가 게임 그래픽상으로는 가장 귀엽다).

절대행운권[絶對幸運卷]





짧고 간단하며 이득이 많고 짜증나는 퍼즐도 없는, 아주 마음에 드는 던전. 각설하고 이곳의 문은 하나 같이 잠겨 있는데다가 그 어떤 GOODS를 사용해도 열리지 않는다. 이곳의 문을 열기 위해서는 일단 미디엄 '펜가론'(フェンガロン)이 필요하다. 그리고 이곳의 적들과 전투를 해보자. 적들이 무언가 손에 들고 있는 것이 보일 것이다. 펜가론의 커스텀 커맨드인 픽포켓(ピックポケット)을 사용해서 그들이 지닌 시크리트 키(シークレットキー)를 훔치자(시크리트 키는 하나만 있어도 이곳의 문을 전부 열 수가 있다). 이 던전의 끝까지 진행하면 행운의 가디언 차파팡가의 미디엄을 얻을 수 있다. 이 미디엄은 뒤에서 말할 세 가지 미디엄과 함께 엄청난 능력치 상승 효과를 자랑하므로 반드시 얻기를 권하는 바이다.

하늘의 선물[空の贈り物]



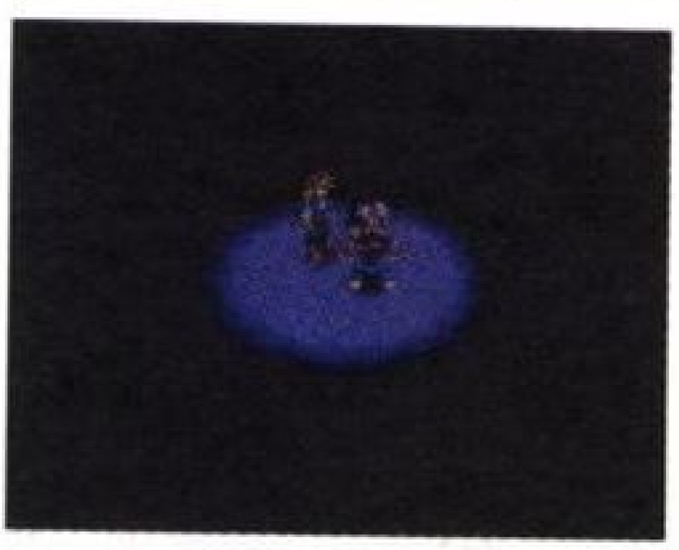
팔가이아 남쪽에 있는 외딴 섬에는 운석

이라도 떨어진 것 마냥 커다란 구덩이가 파여져 있는 곳이 하나 있다. 구덩이의 중심에서 서치를 해보면 등장하는 곳이 여기인데 이곳에는 '아티팩트 용 아이템'이라는 기묘한 아이템들만 잔뜩 널려 있다. 이곳은 잘 떨어져서 진행해야 하는 곳으로서 낙하지점만 잘 파악하면 모든 아이템을 얻어서 나갈 수가 있을 것이다. 끝까지 진행하면 역시 가디언을 얻을 수 있다. 위의 가디언표에는 없으므로 주의!

세 가지 가디언









정상적인 진행을 해온 분들이라면 누구나 용, 사자, 여신의 3가지 석상을 지니고 있을 것이다. 이 석상들은 사용되지도 않고 스토리만을 진행하는 사람들이라면 아무런





쓸모도 없이 엔딩까지 가고 만다. 이들의 진짜 발동은 레이포인트 4군데를 클리어하고 다음 이벤트도 해결하고 나서야 된다. 일단 용의 석상은 아슈레이가 마리나에게, 사자의 석상은 블러드가 빌리에게, 여신의 석상은 팀이 코렛트에게 말을 걸면 각각 희망의 미디엄, 용기의 미디엄, 사랑의 미디엄으로 바뀐다. 이들 미디엄의 장비효과는 다른 미디엄들과는 비교도 되지 않는다. 노파심에서 정리해 두는데, 마리나는 발레리아셔트(ヴァレリアシャトー)의 2층에 있는 방(아르티시아가 있는 부엌(?)의 맞은 편에 있는 방)에 있으며 빌리는 세보크마을(セボック村)에 있는 촌장 집에서 휠체어를 타고 앉아 있다. 그리고 코렛트는 바스카(バスカー)의 자기 집에 있다.

마법의 레벨업



마계주(魔界柱)가 등장한 시점에서 리루카를 선두에 세우고 텔레포트젬(テレポートジェム)을 사용하면 갑자기 이상한 외딴 섬으로 워프할 때가 있다. 이곳에 있는 집에 들어가면 마법을 연구하는 사람이 있는데 이 사람의 부탁으로 시엘제 자치령(シエルジェ自治領)의 카라얀(カラヤン)을 만나고



다시 이 섬으로 오면(집에 들어갔다 나오면 텔레포트가 자유로이 가능하다) 레벨 2 마법의 조합이 가능하다. FP소비가 상당히 크지만 위력 역시 상당하므로 역시 꼭 찾아내야 할 이벤트 중 하나라 하겠다.

클리어 불가능? 고스트 등장!





고스트(ゴースト)…. 그의 정체는 빈스펠트(ヴィンスフェルト), 바로 오뎃사의 두목으로 있던 사람이다. 그의 원령이 검에 남아 재등장한 것이 바로 고스트. 광열의 핵(狂熱の核)에서 검을 조사하면 고스트가 등장하는데 그의 전체공격은 파티 전원에게 6000 이상의 데미지를 입히므로 PS의 HP업을 전원이 붙이고 있다고 해도 레벨이 75는 넘어야 맞장을 뜰 수가 있다. 하지만 그를 일격에 잡는 방법이 한가지 있는데…. 힌트는 팀으로 상대해야 한 방에 보낼 수 있다는 점이다. 자! 고스트 사냥을 각자 나서보도록 (스타의 그것이 아냐!)!





front mission 3

フロントミッション サード

의혹의 폭탄, 마이더스로부터 사건은 시작한다

프론트 미션 3

장르: S · RPG
제작사: 스퀘어
발매일: 9월 2일
발매가: 6,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★
스토리	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

핵폭탄과는 달리 후유증이 없어 상당한 위력을 발휘하는 마이더스를 둘러싸고 아리사와 에마의 이야기가 흐른다. 과연 인간보다 우월한 생명체가 너와 우리를 파멸시킬 수 있을까? 인간이든 이매지너리 넘버이든 리얼 넘버이든 그들은 각각의 신념을 갖고서 살아가는 방대한 내용의 프론트 미션 3. 이번 공략은 아리사편으로만 진행했으며, 많은 대사량 때문에 이야기의 진행상 도움이 되는 부분만 넣었다는 점을 밝혀 둔다.

공략 → 닥터 M

시스템

1. AP 시스템

AP는 액티브 포인트라고 부르며 이동과 전투를 행하는 유니트의 행동에 따라 소비된다. 이것이 없으면 적의 공격을 받을 경우 반격 또는 회피행동을 할 수 없다. AP의 수치는 적 유니트의 파츠 파괴 숫자를 나타내는 에이스 랭크에 따라서 상승한다. 따라서 많은 적을 파괴하면 할수록 AP는 자연적으로 증가한다. 공격시의 AP 소비는 무기에 따라 다르며, 반격시에는 무기별 AP에 가산 AP 포인트가 붙는다. AP는 턴마다 12 포인트 회복하여, 모두 회복하면 더 이상 늘어나지는 않는다. 파츠를 개조하면 캐릭터가 갖고 있는 최대 AP에서 파츠에 대한 AP를 분배하여 강화하게 된다. 하지만 이렇게 분배된 AP의 경우 전투에서 사용할 수는 없다.



◀이동, 공격, 반격 시에는 AP가 소비된다

무기에 따른 소비 AP

무기의 종류	소비 AP
격투	1
샷 건	3
라이플	4
화염 방사	4
머신 건	5
캐논	6
미사일	10
그레네이드	12

반격시의 가산 AP

적과의 거리	가산 AP
1스퀘어	3
2스퀘어	3
3스퀘어	2
4스퀘어	2
5스퀘어 이상	1

2. 멀티 어셈블리 시스템

프론트 미션 3에서는 벤처의 파츠를 교환하는 것 이외에도 파츠의 능력을 올리는 개조를 이행할 수도 있다. 개조는 어느 정도 스토리가 진행되어야 더 높은 레벨의 개조가 가능해지며, 많은 비용이 들어간다.



▲개조는 충분히

HP개조

Body, Arm, Leg 모두에서 실행할 수 있는 개조 방법이다. HP는 증가하지만 출력, 중량에는 영향을 주지 않는다.

속성 방어 개조

Body에서 실행할 수 있는 개조로, 무기의 속성에 대한 스테이터스 이상 회피율을 올린다. 염열(炎熱), 위격(衛擊), 관통(貫通) 등 3종류의 속성을 방어한다.

회피 개조

다리에서 실행할 수 있는 개조로 적의 공격에 대한 회피율을 상승시킨다. 회피율이 높으면 격투와 원거리 공격에서 적은 데미지를 입게 된다.

명중 개조

Arm에서만 실행할 수 있는 개조로 공격시 명중률을 올린다. 프론트 미션 3에서는 공격 목표까지의 거리가 멀수록 명중률이 떨어지기 때문에 원거리 계통의 벤처는 이 개조가 반드시 필요하다.

R&B 개조

다리에서 실행하는 개조이다. R은 롤러 대시의 약자로 장해물이 없다면 전후좌우 방향으로 이동력이 상승한다. B는 버니어의 약자로 고도 차이가 있는 지형을 점프로 이동할 수 있다.

3. 무기의 특성

프론트 미션 3에서는 적과의 위치 관계, 공격할 때의 무기에 따라 명중률이 변한다. 유니트가 소지한 무기의 특성을 활용하면 보다 쉬운 진행이 가능하다.

a. 기본적으로 적과의 거리가 멀수록 명중률은 내려간다. 단 미사일은 변하지 않는다.

b. 낮은 위치에서 높은 위치에 있는 적을 공격할 때에는 명중률이 대폭 감소한다. 반대로 높은 위치에 있다면 명중률이 오른다.

c. 공격 목표까지 장애물이 있다면 명중률이 내려간다. 경우에 따라서는 0%가 되며, 미사일은 장해물을 피해 날아가기 때문에 명중률에 변함이 없다.

4. 적 유니트의 회수

스테이지 클리어시 적 파일럿이 투항하거나, 무인 상태로 되어 있거나, 아군이 타고 있는 적 기체는 자동적으로 아군의 기체로 회수할 수 있다(당연히 예외도 있다).

5. 네트워크

인터 미션에서 이용할 수 있는 네트 워크는 메일의 송수신과 상점의 이용, 각 포럼의 관람 등의 다채로운 기능을 사용할 수 있다. 또 특정 포럼에서는 영상 데이터와 입수하지 못한 벤처를 얻을 수도 있다.

6. 아리사편에서의 캐릭터 운용

필자가 사용한 캐릭터의 활용을 참고하면, 처음 게임을 접하는 게이머라도 어느 정도 감을 잡고서 게임을 운용할 수 있게 될 것이다. 필자의 경우 아리사 편에서 사용한 주요 캐릭터는 카즈키, 료고, 아리사이며 미호, 류, 메이아는 상황에 따라서 바꾸었다. 먼저 카즈키가 사용한 스킬은 더블 어설트 2개에 태클 I, 탄수UP I 등을 사용하였다. 이것은 접근전에 강한 카즈키의 능력을 발휘하기 위한 것이다. 료고는 그의 언행과는 다르게 매우 실력있는 인물로 왼쪽 팔에는 머신 건, 오른쪽 팔에는 실드를 장비하여 중거리 담당으로 활용하였다. 탄수UP I ×3, 줌 I ×2, fall 샷을 장비하였으며, 한번 연계가 시작되면 상대는 거의 살아남지 않는다. 아리사는 미사일 전용 캐릭터로 6개의 컴퓨터 용량을 모두 미사일 난사로 채웠다. 그리고 컴퓨터는 발동율이 높은 COMB652를 장착하여 역시 한번 발동되면 6개의 미사일이 공격하기 때문에 거의 살아남지 않는다. 이 게임에서는 라이플의 성능이 그다지 뛰어나지 않기 때문에 류도 료고처럼 머신 건과 실드를 장비하여 출격하였다. 미호는 카즈키 스타일로, 메이아는 아리사 스타일로 키우면 될 것이다.



무기

명칭	종류	속성	중량	명중률	사정거리	공격력	AP	가격
오덴M98(オーデンM98)	샷 건	위	42	75%	1~3	12×12	3	140
SPPG14	샷 건	위	50	75%	1~3	14×12	3	260
위부2형(衛部2型)	샷 건	위	59	75%	1~3	16×12	3	500
위탑3형(衛塔3型)	샷 건	위	69	75%	1~3	19×12	3	660
디소드M300(ディソードM300)	샷 건	위	80	75%	1~3	22×12	3	780
코드SN990(コッドSN990)	머신 건	관	48	80%	1~4	11×10	5	160
DGS-25	머신 건	관	56	80%	1~4	13×10	5	240
명달2형(明達2型)	머신 건	관	65	80%	1~4	15×10	5	460
혜달3형(惠達3型)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
일서90MF(日西90MF)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
아크바렐4(アークバレル4)	머신 건	관	91	80%	1~4	21×10	5	800
프란발FF(フランバルFF)	라이플	관	45	75%	1~6	58×1	4	120
9식저격총(9式狙撃銃)	라이플	관	53	75%	1~6	69×1	4	200
노상6형(老象6型)	라이플	관	62	75%	1~6	82×1	4	460
노호3형(老虎3型)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
스캐라브F2(スキャラブF2)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
11식저격총(11式狙撃銃)	라이플	관	84	75%	1~6	117×1	4	780
화류1형(火流1型)	화염 방사	염	60	60%	1~2	20×4	4	200
화새2형(火塞2型)	화염 방사	염	70	60%	1~2	24×4	4	460
화요3형(火要3型)	화염 방사	염	81	60%	1~2	28×4	4	600
핫가젤(ホットガゼル)	화염 방사	염	93	60%	1~2	33×4	4	780
봄버스터(ボーンバスター)	격투 무기	위	22	100%	1	76×1	1	100
피어너클(フィアーナックル)	격투 무기	위	26	100%	1	91×1	1	200
10식 타수(10式打手)	격투 무기	위	30	100%	1	109×1	1	300
12식 타수(12式打手)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
하이 버스터(ハイバスター)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
페탈 버스터(フェタルバスター)	격투 무기	위	40	100%	1	156×1	1	500
샤프 파일(シャープパイル)	격투 무기	관	20	110%	1	63×1	1	140
헤비 파일(ヘビーパイル)	격투 무기	관	23	110%	1	75×1	1	260
22식 타침(22式打針)	격투 무기	관	32	110%	1	108×1	1	500
라스트 스테이크(ラストステイク)	격투 무기	관	37	110%	1	129×1	1	700
킹 액스(キーンアックス)	격투 무기	위	21	120%	1	67×1	1	200
9식 타봉(9式打棒)	격투 무기	위	25	120%	1	80×1	1	300
13식 타봉(13式打棒)	격투 무기	위	29	120%	1	96×1	1	400
비너스(ビーナス)	격투 무기	위	33	120%	1	115×1	1	500
퀘일 (クエイル)	미사일	염	81	80%	3~9	73×1	10	200
와그테일2(ワグテイル2)	미사일	염	96	80%	3~9	87×1	10	380
운작34형(雲雀34型)	미사일	염	109	80%	3~9	104×1	10	460
지경조50형(智更鳥50型)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
나이팅게일(ナイチンゲール)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
바자리거(バジャリガー)	미사일	염	137	80%	3~9	148×1	10	900
10형 박격포(10型迫撃砲)	그레네이드	염	109	60%	3~6	74×1	12	400
13형 박격포(13型迫撃砲)	그레네이드	염	124	60%	3~6	88×1	12	600
14형 박격포(14型迫撃砲)	그레네이드	염	140	60%	3~6	105×1	12	800
빌트GGR(ヴァルトGGR)	그레네이드	염	156	60%	3~6	126×1	12	1000

방패

명칭	종류	중량	AP	사용 회수	가격	비고
06식 장갑(06式装甲)	실드	18	2	4	100	데미지 50% 감소
SN-100G	실드	24	2	6	160	데미지 50% 감소
각방순(角防盾)	실드	22	2	4	200	데미지 70% 감소
중방순(重防盾)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
10식 장갑(10式装甲)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
SN-107G	실드	36	2	4	400	데미지 90% 감소

백 팩

명칭	중량	용량	추가 출력	가격
BPT3A	10	-	30	200
BX002	10	4	-	140
5식 역조장(力組装)	10	-	30	200
6식 배포(6式背包)	30	6	-	300
BPT9MAX	30	-	90	800
BX090	50	8	-	600

컴퓨터

명칭	용량	기능	가격
COM4	4	특수 기능 없음	200
COM5	5	특수 기능 없음	400
COM6	6	특수 기능 없음	600
COMC754	6	발동율 대 down, 연쇄율 대 up	1000
COMB554	6	발동율 소 up, 연쇄율 소 down	1000
COMC654	6	발동율 중 down, 연쇄율 중 up	1000
COMB603	6	발동율 중 up, 연쇄율 중 down	1000
COMC554	6	발동율 소 down, 연쇄율 소 up	1000
COMC652	6	발동율 대 up, 연쇄율 대 down	1000
COMG10	6	입수률 up	1300

스킬

스킬명	발동 파츠	발동 조건	용량	효과
절대선공Ⅰ(絶對先攻Ⅰ)	세니스레브(ゼニスレヴ) - Leg	어깨 무기 제외	1	선제 공격이 가능, 데미지 1.4배
실드 어택(シールドAtkⅠ)	제로스(ゼロス) - Arm	격투 무기(실드 장비)	1	팔에 장착한 실드로 공격
태클Ⅰ(タックルⅠ)	제니스레브(ゼニスレヴ) - Body	격투	1	벤처의 중량으로 공격한다
탄수UP Ⅰ(彈數UPⅠ) Ⅰ	107식 강순 - Arm	연사	1	발사 탄수가 1.2배
줌 Ⅰ(ズームⅠ)	107식 강순 - Body	그레네이드 제외	1	명중률 1.2배
스턴 펀치(スタンパンチ)	카셀M2 - Arm	격투	1	상대를 기절시킨다
이젝트 펀치(イジェクトパンチ)	천동 3형 - Arm	격투	1	상대를 강제 배출시킨다
공격력 UP Ⅰ(攻擊力UPⅠ)	108식 강경 - Body	격투 무기	1	격투력 UP
ALL or NO	108식 강경 - Arm	연사	1	모두 명중 또는 실패한다
인간 DMG Ⅰ(人間DMGⅠ)	드레그M2C - Arm	그레네이드 제외	1	적 파일럿에 데미지
미사일 난사(ミサイル亂射)	위스크 - Arm	미사일	1	남은 미사일을 모두 발사
패닉 샷(パニックショット)	메레딘M1 - Arm	사격, 미사일	1	적 파일럿을 혼란시킨다
데드 머신(デッドマシン)	지니 - Leg	모든 무기	1	파츠가 파괴되어도 반격
견수 후공 Ⅰ(堅守後攻Ⅰ)	107식 강순 - Leg	어깨 무기 제외	1	적에게 선공을 주지만 50%의 데미지 감소
안티DMG20(アンチDMG20)	천동 3형 - Leg	방어시	1	20이하의 데미지를 0으로 만듬
경험치 2배(經驗値2倍)	드레그M2C - Leg	그레네이드 제외	1	경험치 2배
회피 1↑(回避1↑)	PAW파레이 - Leg	어깨 무기 제외	1	회피 개조 1 up
숙련 1↑(熟練1↑)	메레딘M1 - Leg	그레네이드 제외	1	숙련도 1 up
속방 1↑(屬防1↑)	지니 - Body	어깨 무기 제외	1	속성 개조 1 up
적 숙련 1↓(敵熟練1↓)	렉슨M4F - Leg	어깨 무기 제외	1	적 숙련도 1 down
적 속방 1↓(敵屬防1↓)	메레딘M1	그레네이드 제외	1	적 속성 방어 개조 1 down
적 회피 1↓(敵回避1↓)	제로스 - Body	그레네이드 제외	1	적 회피개조 1 down
적 명중 1↓(敵命中1↓)	PAW파레이 - Body	어깨 무기 제외	1	적 명중 개조 1 down
AP3割 커트(AP3割Cut)	카셀M2 - Arm	그레네이드 제외	1	소비 AP 3 감소
안티 스킬(アンチスキル)	명천 1형 - Leg	그레네이드 제외	1	적 스킬 발동 불능
안티 브레이크(アンチブレイク)	109식 염양 - Leg	방어시	1	파괴 직전의 파츠가 파괴되지 않는다
DMG Fix 100	108식 강경 - Leg	방어시	1	101~200까지의 데미지를 100으로 고정
DMG Fix 200	기병 0형 - Leg	방어시	1	201~400까지의 데미지를 200으로 고정
DMG Fix400	112식 춘양 - Body	방어시	1	401~800까지의 데미지를 400으로 고정
리벤지 Ⅰ(リベンジⅠ)	110식 진양 - Body	적의 선공 방어시	1	데미지를 1.2배로 반격
BODY 가드(BODYガード)	PAW2프로우브 - Leg	방어시	1	Body의 데미지를 Arm으로 이전
이스케이프(エスケープ)	포리M12A - Arm	모든 무기	1	파츠가 부서질 때 도주

긴급 피난(緊急避難)	포리M12A - Body	어깨 무기 제외	1	Body가 파괴되었을 때 긴급 탈출
더블 어설트(ダブルアサルト)	제니스레브 - Arm	격투 & 사격(적 근접)	2	사격과 격투 무기로 공격
절대 선공 Ⅱ(絶對先攻Ⅱ)	제로스 -Leg	어깨 무기 제외	2	선공을 취하지만 피해가 1.4배
탄수 UP Ⅱ(彈數UPⅡ)	110식 진앙 - Arm	연사	2	사격 무기의 탄수가 1.4배 up
태클 Ⅱ(タックルⅡ)	천동 3형 - Body	격투를 사용	2	큰 데미지
실드 어택 Ⅱ(シールドAtkⅡ)	라오페피아 - Arm	격투 무기	2	큰 데미지
더블 샷 Ⅰ(ダブルショットⅠ)	PAW2프로우브 - Arm	양팔 같은 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 샷 Ⅱ(ダブルショットⅡ)	상제 1형 - Arm	양팔 다른 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 펀치 Ⅰ(ダブルパンチⅠ)	그라플M1 - Arm	양팔 같은 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
더블 펀치 Ⅱ(ダブルパンチⅡ)	무덕 3형 - Arm	양팔 다른 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
fall 펀치(fallパンチ)	기병 0형 - Arm	격투	2	적의 AP를 0으로 만든다
격투력 UP Ⅱ(格闘力UPⅡ)	카셀M2 - Body	격투 무기	2	격투력 up
줌 Ⅱ(ズームⅡ)	렉슨M4F - Body	그레네이드 제외	2	명중률 1.5배
인간DMG Ⅱ(人間DMG Ⅱ)	내영 1형 - Arm	그레네이드 제외	2	적 파일럿에게 큰 데미지
Hit & Away	110식 진앙 - Leg	어깨 무기 제외	2	공격하고 도망친다
오토 머신 Ⅱ(オートマシンⅡ)	PAW 프로우브 - Body	어깨 무기 제외	2	기절시 자동 공격, 그 후 기절 회복
견수 후공 Ⅱ(堅守後攻Ⅱ)	철기 4형 - Leg	어깨 무기 제외	2	적에게 선공을 주지만 80%의 데미지 감소
AP 6割 커트(AP6割Cut)	111식 춘앙 - Leg	그레네이드 제외	2	소비 AP 6 감소
안티 DMG40(アンチDMG40)	라오페피아 - Leg	모든 무기	2	40이하의 데미지를 0으로
경험치 3배(經驗値3倍)	상제 1형 - Leg	그레네이드 제외	2	입수 경험치 3배
회피 2↑(回避2↑)	위스크 - Leg	어깨 무기 제외	2	회피 개조 2 up
숙련 2↑(熟練2↑)	그라플M1 - Leg	그레네이드 제외	2	숙련도 2 up
속방 2↑(屬防2↑)	내영 1형 - Body	어깨 무기 제외	2	속성 개조 2 up
적 숙련 2↓(敵熟練2↓)	게이티 - Leg	어깨 무기 제외	2	적 숙련도 2 down
적 속방 2↓(敵屬防2↓)	철기 4형 - Body	그레네이드 제외	2	적 속성 방어 개조 2 down
적 회피 2↓(敵回避2↓)	비네드라이 - Body	그레네이드 제외	2	적 회피 개조 2 down
적 명중 2↓(敵命中2↓)	무덕 3형 - Body	어깨 무기 제외	2	적 명중 개조 2 down
탄수 UP Ⅲ(彈數UPⅢ)	영한 3형 - Arm	연사	3	발사 탄수 2배
절대 선공 Ⅲ(絶對先攻Ⅲ)	냉하 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	볼이이없이 선공
줌 Ⅲ(ズームⅢ)	그리레젝스 - Body	그레네이드 제외	3	명중률 2배
태클 Ⅲ(タックルⅢ)	라오페피아 - Body	격투 무기	3	초특대 데미지
실드 어택 Ⅲ(シールドAtkⅢ)	냉하 1형 - Arm	격투 무기(실드 장비)	3	초특대 데미지
격투력 UP Ⅲ(格闘力UPⅢ)	그라플M1 -Body	격투 무기	3	격투력을 2배로 싸운다
인간 DMG Ⅲ(人間DMGⅢ)	지니-Arm	그레네이드 제외	3	적 파일럿에 큰 데미지
AP 코스트 0(APコスト0)	112식 춘법 - Leg	그레네이드 제외	3	소비AP 0
안티 DMG 80(アンチDMG80)	영새3형 -Leg	방어시	3	80이하의 데미지를 0으로 한다
회피 Max(回避Max)	순왕1형 - Leg		3	모든 무기
사원호요청(射撃援護要請)	렉슨M4F - Arm	격투	3	아군이 공격한 다음 격투 공격
포위 격투(包囲格闘)	냉하 1형 - Leg	격투(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 격투 공격
포위 사격(包囲射撃)	게이티 - Arm	사격(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 사격
스나이프 Body(スナイプBody)	순왕 - Body	연사	3	모든 공격이 몸통에 집중
스나이프 Arm(スナイプArm)	비네드라이 - Arm	연사	3	모든 공격이 팔에 집중
스나이프 Any(スナイプAny)	그리레젝스 - Arm	연사	3	한 파츠만 집중 공격
경험치 4배(經驗値4倍)	비네드라이 - Leg	그레네이드 제외	3	경험치 4배
숙련 3 ↑(熟練3↑)	내영 1형(來迎1型) - Leg	그레네이드 제회	3	숙련도 3포인트 up
속방 Max(屬防Max)	명천 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	속성 개조를 Max로 싸운다
적 숙련3↓(敵熟練3↓)	무덕 3형 - Leg	어깨 무기 제외	3	적 숙련도를 3 down
적 속방 무효(敵屬防無效)	위스크 - Body	그레네이드 제외	3	속성 방어를 무효화
적 회피 무효(敵回避無效)	순왕 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 회피 개조를 무효화
적 명중 무효(敵命中無效)	상제 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 명중 개조를 무효화
리벤지 Ⅲ(リベンジⅢ)	게이티 - Body	어깨 무기 제외	3	데미지를 2배로 되돌림
리벤지 세임(リベンジセイム)	111식 춘앙 - Arm	어깨 무기 제외	3	적의 같은 파츠를 공격
Arm 브레이크(Armブレイク)	포리M12A - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Arm파츠 공격
Leg 브레이크(Legブレイク)	109식 염앙 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Leg파츠 공격
랜덤 브레이크(ランダムブレイク)	명천 1형 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 파츠를 랜덤으로 공격
Body 브레이크(Bodyブレイク)	112식 춘법 - Arm	사격, 격투, 미사일	5	상대의 Body파츠 공격
채프(チャフ)	드레그M2C(ドレーグM2C)-Body	모든 무기 가능	?	미사일 공격 무효화
격투 원호 요청(格闘援護要請)	영새 3형(永塞3型) - Body	사격(적과 근접한 아군 필요)	?	아군에게 격투 공격 요청

스토리 EPISODE OF ARISA

스테이지 0

연구원: 시스템 체크, 완료를 확인했다. OS에 파일럿 데이터를 등록해.

???: 알겠습니다. 파일럿 데이터, 등록하겠습니다.

(파일럿 등록 화면으로 들어간다. 그 상태에서 바로 결정(決定)을 누르면 다케무라 카즈키라는 이름으로 게임을 진행하게 된다.)

연구원: 등록 확인. 키리시마(霧島) 중공업제, 차기 전략 벤처, 춘양(春陽) 최후 테스트를 개시한다. 이쪽은 준비가 되었다. 카즈키, 벤처를 기동시켜.

카즈키: 기동 완료.

연구원: 기동, 확인했다. 좋아, 우선 다리 부위를 체크한다. 이쪽이 지시하는 장소로 이동해라.

카즈키: 알겠습니다.

연구원: 이동 목표 지점은, 여기다.

카즈키: 알겠습니다.

(유니트가 이동할 수 있는 것은, 스퀘어가 청색으로 되어있는 부분입니다. 커서를 이동시켜서, 이동 위치를 결정해 주십시오. 지형에 따라서, 맵이 보이지 않을 때에는 L1, R1으로 맵을 회전시킬 수 있습니다.)

간단하게 이동만 하며 연구원이 제시한 목표 지점까지 가면 다음 행동을 지시해 온다.

연구원: 목표 지점의 도착을 확인했다. 다음은 무기를 사용해 볼까. 그 벤처는 왼쪽 팔에 샷 건을 장비하고 있어. 오른쪽 팔의 너클로는 격투전을 펼칠 수도 있지. 사격, 격투 양쪽의 데이터가 필요하다. 먼저 양쪽의 무기를 사용하여, 그 벤처를 공격해 봐. 오토 파일럿을 비전투 모드로 설정했으니까 위험하지 않아.



(이동후에 표시되는 커맨트 메뉴의 "공격(攻撃)"을 선택하면 적 유니트를 공격할 수 있습니다. 공격할 수 있는 범위(사정거리)는 무기에 따라 틀립니다. 샷 건의 사정거리는 3스퀘어입니다. 공격을 선택하면 사정거리 내의 스퀘어가 이처럼 붉게 표시됩니다. 격투 무기의 공격 범위는 1스퀘어입니다. 격투전을 실행할 경우, 전투 상대에게 접근할 필요가 있습니다. 장비하고 있는 무기가 복수일 경우는, □버튼을 눌러서 무기 선택 윈도를 열고 □버튼을 누른 채로 상하 방향키로 전환할 수 있습니다. 무기를 선택한 다음 □버튼을 떼면 결정됩니다.)

적으로 등장하는 벤처는 움직이지도, 공격도 하지 않는다. 마음대로 요리해도 되지만, 단 쇼크 건과 너클을 모두 사용하여야 한다.

연구원: 좋아, 여기까지 할까…

일방군(日防軍) 기술병: 잠깐 기다려. 미안하지만, 오토 파일럿을 전투 모드로 설정한 다음 이대로 테스트를 진행해보고 싶은데.

연구원: 전투 모드로?

일방군 기술병: 지금, 요코스카 기지의 사령부에서 연락이 들어왔는데, 가능하면 실전에 가까운 데이터를 얻고 싶다는 지시가 있었어.

연구원: 실전 데이터라면, 납품 후에 그쪽에서 얻을 수 있지 않습니까? 지금 저기에 타고 있는 것은 우리의 테스트 파일럿입니다.

일방군 기술병: 알고 있다니까. 하지만, 데이터의 내용만으로 이 벤처의 정식 채용이 결정된다고 말하고 있어.

연구원: 아니, 그렇다고 해도…

카즈키: 전, 괜찮습니다.

연구원: 어이, 카즈키! 너 알고서 말하는 거야?

카즈키: 괜찮습니다! 이 벤처, 지금까지의 일방군 것보다 꽤 좋은데요.

일방군 기술병: 미안한데, 뭐, 우선 급한 데로 하자고. 한번 더 부탁해.

연구원: …알겠습니다. 어이, 카즈키, 제발 조심하라고.

카즈키: 알겠습니다!

연구원: 구식이라고 해도 실전이야. 위험하다면 바로 말하라고.

(전투에서 데미지를 입으면, 파츠의 HP가 감소합니다. HP가 0이 되면 그 파츠는 파괴되어 사용할 수 없게 됩니다. 보디(BODY)의 HP가 0이 될 경우, 그 유니트는 파괴되어 맵 상에서 사라집니다. 암(ARM)의 HP가 0이 될 경우, 그 암에 장비되어 있는 무기를 사용할 수 없습니다. 레그(LEG)의 HP가 0이 될 경우, 유니트의 이동력이 1회에 1스퀘어로 한정됩니다.)

이번 벤처는 무기를 장비하고 있으며, 적극적으로 공격을 가해온다. 카즈키의 벤처가 좋기 때문에 쉽게 지지는 않지만, 조금이나마 피해를 줄이고 공격 성공률을 높이기 위해서는 고지에서 공격하는 것이 좋다. 고지에서 기다리고 있다가 공격하자.

연구원: 잘했어, 카즈키. 이것으로 체크 완료. 올리와.

카즈키: 알겠습니다.



▲파일럿 등록 화면



▲카즈키가 이동해야 할 목표 지점



▲첫 번째 전투



▲높은 곳에서 싸워라



▲전투가 끝나면 이와 같은 평가 화면이 나와 평가 금액을 준다

스테이지 1

일방군 기술병: 좋은 벤처군. 만족할 만한 성능이야.
연구원: 예. 우리의 자신작입니다.
일방군 기술병: 그래. 오치군(小池), 요코스카에서 납품을 빨리 하라고 독촉이 왔어… 미안하지만, 가능할까?
오치: 예. 운송용 헬기를 불렀습니다. 우선 신형 2기를 급한대로 보내죠.
카즈키: 수고하셨습니다!
일방군 기술병: 오 카즈키, 정말 좋은 실력을 갖고 있군.
오치: 변함없이 신형기의 대응이 빠르군.
카즈키: 아니, 그정도는. 오치씨도 갑자기 납기가 빨라졌는데도 여기까지 조정을 하셨네요.
오치: 뭐, 우리에게도 일방군에게 잘 보일 찬스지. 힘도 들어갔고, 국방 예산의 수 퍼센트는 매력이 가니까.
카즈키: 그래도 저 벤처는 강습형이네요. 전수방위국(專守防衛國)의 벤처치고는 매우 공격적이지 않습니까?
료고(亮五): 전쟁이라도 일어나는 거 아니야?
카즈키: 료고!?
오치: 그건 아니야. 전투용 벤처를 만든다는 것이 이상하지만, 일본은 전쟁에서 가장 인연이 먼 국가지.
료고: 겉으로는, 그렇죠.
일방군 기술병: 분명, 우리도 외국에 나갈 기회가 많아졌어. OUC내에서도 아롬데슈의 사건부터 내전이 증가했지.
료고: 수년전에도 지원을 위해 국외로 벤처 한 부대를 파견했었지.
카즈키: 민간인을 지키기 위해서 만족한 무장도 없이 전투에 참가하여 전멸한 녀석들 말이야?
일방군 기술병: 그래, 그 때의 교훈이 지금 살아있다는 뜻이지. 하지만 전수방위의 사상은 변함이 없어.
료고: 뭐, 일본에서 전쟁이 일어난다고는 생각하지 않으니까…

●회화-료고

카즈키: 어이, 료고, 왜 네가 여기에 온 거야!? 요코스카에서 일하고 있었잖아?
료고: 일 때문이야, 일! 작업용 벤처를 납품하러 온 거야.
오치: 지금, 해양 도시에서 수리 공사가 진행되고 있어. 료고는 그 공사에 쓰일 벤처를 운반해 온거지.
카즈키: 그런 일은 네가 아니더라도 할 수 있잖아!
료고: 아니, 난 신용을 받고 있으니까.
오치: 오키나와에 가고 싶다고 부장에게 울고불고 했다며?
료고: 어, 들켰네…
카즈키: 정말, 그런 적당히 넘어가려는 성격, 조금은 바꿔봐!
료고: 괜찮아, 나는 전혀 신경쓰지 않으니까.

●회화-오치

오치: 그럼, 카즈키는 요코스카 기지까지 신형기의 납품에 같이 따라가 줘. 준비가 필요하니까, 출발은 밤중이나 될 거야. 그때까지 눈이나 붙이라고.
료고: 어, 카즈키씨, 오늘도 잔업입니까? 정말, 열심히 일하시네요.
오치: 료고도 아직 일이 남아 있어. 빨리 작업용 벤처를 가지고 와.
료고: 네

●회화-료고

료고: 홈, 나랑 같이 안 갈래?
카즈키: 왜 내가 같이 가야되지?
료고: 차갑게 말하지마, 우린 친구잖아? 거주지의 공사현장까지 함께 가자고!
카즈키: …

함께 간다 ◀에마 편으로 가게 된다

함께 가지 않는다 ◀아리사 편으로 가게 된다. 이번 공략은 아리사편으로 진행하겠다.

카즈키: 어, 메일이 와 있네.

> 아리사의 메일
>
> 오빠, 잘있어? 오키나와는 덥겠지. 나도 오키나와에 가고 싶은데… 그런데 오늘부터 요코스카, 일방군 기지의 연구시설에서 일하게 되었어. 오빠도 요코스카 기지에 올거지? 그렇다면 만날 수 있을지도 모르겠네. 몸 건강하고, 일 열심히 해.
>
> 추신
> 오키나와의 선물, 부탁해!

카즈키: 아리사가… 일방군 기지에서 일하는군. 아직 시간은 있어… 할 수 없지. 선물이라도 사러 갈까.

[이동-쇼핑몰(ショッピングモール)]

아나운서: 알립니다. 현재, 구획공사를 위해, 일부 구역의 출입이 금지되어 있습니다. 시민 여러분은 양해해 주시기 바랍니다.
카즈키: 료고가 말한 공사인가. 하지만 이상하게 일방군 병사가 많아 보이는데…
료고: 카즈키! 뭐하고 있어?
카즈키: 료고!
료고: 왜 네가 이런 곳에 있지? 혹시 애인을 위한 선물?
카즈키: 멍청이, 그럴 리 없잖아! …아리사에게 줄 선물을 산 거야!
료고: 뭐야, 여동생인가… 좋잖아, 피가 섞이지 않은 귀여운 여동생이 있으니, 뭐, 피가 섞였다면 그렇게 귀엽지 않았겠지.
카즈키: 닥쳐! 그것보다 일은 어떻게 하고?
료고: 끝났어. 일방군 병사들이 빨리 돌아가라고 해서 말이야.
카즈키: 왜 공사 현장에서 일방군 병사들이 내쫓은 거지?
료고: 자세하는 모르겠지만, 이번 공사는 일방군이 맡은 것 같아.

[이동-일방군시설(日防軍施設)]

오치: 아, 돌아왔군. 뭐야, 카즈키도 함께 갔었어?
카즈키: 아니, 잠깐…
오치: 너희들, 정말 사이가 좋군. 마침 잘 됐어. 료고, 너도 요코스카까지 함께 갔으면 해.
료고: 헉!? 농담이 대단하시군요. 저는 막 오키나와에 도착했다구요.
오치: 할 수 없다고, 사람이 부족해. 게다가 네 일은 끝났으니 문제없지.
료고: 아니, 정말이에요? 오늘 돌아가야 하다니, 그런 말은 들어 본 적이 없어!?
카즈키: 일이야, 시끄럽게 굴지 말라고!
오치: 그러고 보니, 카즈키의 아버지도 요코스카 기지에 있다고 하던데, 일방군의 장교지?
카즈키: …
오치: 왜그래?
료고: 안돼, 이녀석에게 아버지 이야기는 금물이에요. 이녀석하고 이녀석 아버지의 사이는 최악이니까요.
오치: 그래? 이상한 걸 물어봤군…
료고: 신경쓸 일은 아니에요. 일이니까 궁시렁대지 말라고… 카즈키.
카즈키: …알고 있어!
오치: 벤처의 적재 작업은 곧 끝나니까, 출발 준비가 끝나면, 헬기장으로 와.

[이동-헬기장(ヘリポート)]

주인공 일행은 벤처의 운반을 위해 나가사키에서 요코스카로 이동하게 된다.

위병: 신분 증명서를.
오치: 키리시마 중공업에서 왔습니다. 신형 벤처의 납품입니다.
위병: 네, 키리시마 중공업에서 오셨군요. 연락은 받았습니다.
료고: 그럼, 일도 끝났으니 돌아가자!
카즈키: 무슨 소리를 하는 거야.
오치: 카즈키, 료고, 벤처를 내려 줘.
카즈키: 야, 료고, 딴청 피우지 마!

료고: 뭐? 아직 일해야 돼…?
카즈키: 그러니까, 빨리 해!

카즈키: 폭발 사고라니!?
료고: 어이, 침착해, 카즈키. 기지는 넓어. 여기는 안전하다고.
카즈키: 바보. 기지에는 아리사가 있다고! 상황을 보러 가자!
료고: 어이, 어디로 가는 거야!? 위험하다고!
오치: 카즈키, 그만 둬. 유독 가스와 오염 물질이 나올 지도 몰라!
카즈키: 이 녀석이라면 가스도 오염도 관계없어!
오치: 어이, 카즈키, 무슨 짓을 하는 거야!? 멋대로 움직이지 말라고! 벤처에서 내려!
카즈키: 미안! 시말서라면 나중에 쓰겠습니다!
료고: 어이, 진정이야…? 나는 어떻게 되든 몰라!
오치: 료고, 너도!? 무슨 생각을 하는 거야, 두 사람!
료고: 죄송합니다. 내 시말서는 카즈키가 쓸 겁니다!
일방군 병사: 거기의 벤처, 뭘 하고 있는 거지? 정지해!
카즈키: 비상 사태다! 지나가게 해줘!
일방군 병사: 이 앞은 현장이다. 들어갈 수 없어. 정지하지 않으면 공격을 하겠다! 저쪽의 헬기도! 빨리 물러가!
료고: 단단한 돌머리 같은데… 어떻게 하지. 들어가게 해줄 것 같지는 않은데?
카즈키: 상관없어. 무리해서라도 지나가야지!
오치: 그만둬 둘 다!
일방군 병사: 경고를 무시할 건가!? …조금 위협을 가하지.
카즈키: 우와!?
오치: 헬기를 띄워. 더 이상 군을 화나게 만들 필요는 없지. 정말 무슨 생각을 하는 거야, 두 사람은…
카즈키: 제길! 정말 공격했어!
료고: 기다려, 카즈키, 분명 위협이야. 냉정해지라고!
카즈키: 싫다면 돌아가. 나는 혼자서라도 아리사를 도우러 갈거야!
료고: 알았어, 도와주면 되지? 어이, 코크핏 이외를 노려! 나는 사람을 죽이고 싶지는 않아….


▲카즈키의 단짝, 료고


▲이상하게 병사들이 많이 있다


▲벤처를 내리는 카즈키와 료고

일방군 병사: 왜, 멈추지 않는 거지… 이쪽은 서부 반입 도크, 반입중인 벤처가 제지를 무시하고 돌진하고 있습니다.
특수 부대 사관: 전투를 허가한다. 침입자의 생사는 상관없어. 사고 현장으로는 절대 들여 보내지 마!
일방군 병사: 아, 알겠습니다.

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

일방군 병사의 벤처는 각각 일정한 데미지를 입으면 자신의 기체를 버리고 스테이지 밖으로 도망가 버린다. 따라서 카즈키와 료고가 한 대씩 집중 공격을 가하면 쉽게 벤처를 제거할 수 있다.


▲한 대씩 집중 사격을 가하자

적 유니트
110식 진양×2

료고: 어이, 이렇게 해도 괜찮을까…
카즈키: 불평이라면 나중에 실컷 들어줄게. 그것보다 빨리 아리사에게! 우왓!
특수 부대 병사: 거기까지다! 무기를 버려!
카즈키: 방해하지마! 기지 안에 여동생이 있어!
특수 부대 병사: 그런 일은 관계없어. 침착하라고! 너희들을 여기에서 체포한다!
카즈키: 체포!?
료고: 아, 이상하게 꼬였어…
카즈키: 무슨 말이야! 나는 오직 여동생을 돕기 위해…
특수 부대 사관: 기지 안에 들어 와서 군의 벤처를 파괴했어. 멋진 범죄자군.
카즈키: 이쪽도 이유가 있어. 말 정도는 들어 달라고!
특수 부대 사관: 시끄러워. 빨리 벤처에서 내려! 더 이상 말한다면 그 자리에서 사살한다!
카즈키: 우리를 위협하는 건가!
료고: 그만둬 카즈키. 녀석들은 진심이야…
카즈키: 제길, 알았어!
특수 부대 사관: 위병, 이 녀석들을 연행해!
위병: 옛!

스테이지2

위병: 이름은?
카즈키: …
료고: 앗, 이녀석은 다케무라 카즈키. 저는 료고라고 합니다.
위병: 왜 벤처로 공격을 가했지?
카즈키: 그러니까, 여동생을 도우려고 했다니까요!
료고: 카즈키, 진정하라고…
위병: 일부러 신형 벤처를 사용한 건가? 거짓말을 하면 어떻게 되는 줄은 알지!
료고: 잠깐, 당신도 혼란시키지 말라고…

[회화-료고]
료고: 너도 언제까지 이러고 있을 거야. 빨리 돌아가자고…

[회화-위병]
카즈키: 그러니까 확인해 보라고! 이 기지에 다케무라 아리사라는 학생이 일하고 있는지!
위병: 너의 거짓말을 들어 줄 틈은 없어. 진실을 말하지 않는다면 여기에서 나갈 수 없어!
료고: 저기, 이 녀석이 말하는 건 정말입니다. 다케무라 아사오라는 사람에게 확인시켜 주세요.
위병: 다케무라? 기술 사관인 다케무라 대좌 말인가?
료고: 그래요, 그 사람! 이 녀석의 아버지입니다!
위병: !? 어이, 정말이야?
카즈키: 몰라. 그런 녀석, 아버지가 아니야!
료고: 너는 말이 이상하게 꼬이니까 말하지 말라고! 저기, 이 녀석이 말하는 것은 신경쓰지 마세요.
위병: 알았어, 지금 확인해 보지. 여기에서 기다리고 있어.
료고: 부탁드립니다. 후… 정말 아리사의 일이라면

눈에 뵈는 게 없다니까. 조금 냉정하게 생각하는게 어때?

카즈키: …아리사는 어렸을 적 외국에서 우리집에 왔어. 사고로 양친을 잃고, 혼자서 알지도 못하는 나라에 온 거야. 성격이 약하고, 언제나 따돌림당해서 내 등에서 울곤 했지….

료고: 그것은 옛날 이야기잖아? 지금의 아리사는 건강하고 밝은 아이라고.

카즈키: 네가 혼자인 아리사의 기분을 알리 없지. 아리사는 내가 지켜줄 거야!

료고: 알았어, 알았다고. 정말 그렇게까지 여동생이 소중한가…

● 요코스카 기지 사관실

이사오: 이번 폭발 사건으로 이 기지의 비밀이 드러나게 된다. 어떻게 꾸밀 거지, 사사키…?

타키구치: 다케무라 대좌!

이사오: 왜?

타키구치: 아들이 기지 내에 체포되었고, 대좌에게 신원을 확인해 달라고…

이사오: … 그 바보는 이런 바쁜 때에 무슨 짓을 한 거야? 알았어. 보안부에 뒤처리는 내가 맡겠다고 전해줘.

타키구치: 알겠습니다.

● 요코스카 기지 보안실

이사오: 다케무라다.

위병: 수고하십니다, 대좌! 대좌의 아들이라고 하는 자가 있어서, 조속한 확인을…

이사오: 확인할 필요도 없어. 이 바보는 분명히 내 아들이야. 귀찮게 해서 미안하군.

위병: 아니, 그렇지 않습니다!

이사오: 뒤는 내가 맡겠다. 돌아가도 좋아.

위병: 네! 부탁드립니다!

[회화-이사오]

카즈키: 뭐가 '내 아들이다'야. 아버지다운 행동도 하지 않으면서.

이사오: 벤처로 공격한 것 같군. 이 기지에서 도대체 무슨 짓을 한 거지?

카즈키: 아무 것도 아니야. 당신과는 상관없어.

료고: 어이 카즈키, 그만 둬. 저기, 사고가 일어나서 아리사를 돕기 위해 온 겁니다.

이사오: 아리사를?

카즈키: 그래. 아리사가 여기에서 일하고 있는 것도 몰랐군.

이사오: 그래서 그만한 일로 벤처로 공격한 건가!?

카즈키: 그런 일이라니 뭐지!?

이사오: 걱정하지 마라. 아리사는 무사해.

료고: 뭐야, 잘됐잖아 카즈키.

카즈키: …

이사오: 이것으로 너희들이 이 기지에 있을 이유는 없다. 빨리 나가라.

카즈키: 뭐야, 그 말투는!?

이사오: 기지는 사고 처리로 바쁘다. 민간인은 들어올 수 없어. 빨리 나가라. 그렇지 않으면 내가 너희들을 체포하겠어.

[이동-기지를 나간다(基地を出る)]

카즈키: 지가 뭔데!

료고: 잘됐잖아. 도움을 받은 거야!

카즈키: 흥, 그냥 인심 쓴 거지.

료고: 정말 솔직하지 못하다니까….

카즈키: ! 어이, 료고! 지금 거 봤어?

료고: 뭘?

카즈키: 지금 트레일러에 벤처를 태웠지?

료고: 그런데? 별로 대단한 일도…

카즈키: 아니, 지금 벤처는 일방군 것도 OCU의 것도 아니었어. 분명 USN군용이었다고.

료고: 알았어. 네가 벤처를 잘 알고 있다는 것은 알았으니까. 빨리 가자고.

카즈키: 잠깐 기다려. 이상하지 않아? 왜 이런 장소에서 USN군의 벤처가 있는 거지…? 어이! 료고 저 트레일러를 쫓자!

료고: 어디, 카즈키!? 기지에서 나가겠다고 했잖아. 이래도 될지…

카즈키: 싫다면 안가도 돼.

료고: 바보, 너 혼자서 될 거 같아?



▲트레일러를 쫓아가는 카즈키 일행

● 요코스카 기지 연구 시설

[회화-이사오]

아리사: 하지만, 아버지는요!?

이사오: 나는 아직 할 일이 있어. 혼란스런 지금이라면 기지 밖으로 나갈 수 있다. 카즈키에게 가면 널 지켜 줄 수 있을 거야.

아리사: 아버지…;

이사오: 더 이상, 너를 위험하게 만들고 싶지 않아. 이해해다오.

아리사: …알겠어요.

[이동-기지를 나간다]

이사오: 아리사, 이것을 들고 가.

아리사: 이 디스크는?

이사오: 사고 현장의 영상이 수록되어 있어. 사사키파의 연구에 대한 정체를 폭로할 증거가 될지도 몰라.

아리사: 알겠어요.

료고: 어이, 언제까지 이러고 있을 거야?

카즈키: 녀석들이 나타날 때까지다.

료고: 정말, 너는 한번 말하면 듣지를 않는군… 응!? 맞은 편에서 뭔가 온다.

카즈키: 작업용 벤처잖아? …아리사다!

료고: 아, 안돼…. 벤처가 아리사로 보이면 중병이야….

카즈키: 바보, 벤처에 아리사가 타고 있어! 가자!

료고: 어이, 카즈키! 잠깐 기다려!

카즈키: 아리사!

아리사: 오빠!?

카즈키: !

아리사: !?

료고: 어이, USN군이야!?

카즈키: 역시, 녀석들은 지하에 있었어! 이 기지 밑에 뭔가 있어!?

조(ジョー): 안돼, 들켰어! 어떻게 하지!?

에밀(エミール): 기다려, 민간인이야. …저것은!?

카즈키: 위험해, 아리사가!? 도망쳐 아리사!

아리사: 안돼!

카즈키: 료고, 아리사를 돕자!

료고: 어이, 아리사를 돕다니, 도대체 어떻게 할거야?

카즈키: 이 벤처를 사용하자!

미션

■승리 조건: 3턴 종료까지 방어

■ 패배 조건: 플레이어의 전멸

이번 시나리오를 깨기 위해서는 3턴을 버텨야 한다. 그 정도로 적의 화력은 막강하기 때문에 섣불리 접근했다가는 쉽게 파괴된다. NPC로 등장하는 아리사에게 카즈키와 료고를 이동시켜서 함께 움직이도록.



▲빨리 아리사에게 다가가자



▲3턴만 버티면 스테이지 클리어

Play Station

POWER 공략왕!

료고: 어이, 이것은 연구용 중고품이라고! …이번에는 설교로만은 안되겠군.

카즈키: 잔말말고 빨리 타!

신디(シンディ): 조, 벤처다! 이쪽으로 오고 있어!

조: 어쩔 수 없군. 신디, 가스를 반격해!

적 유니트
그라폼M1P×2
렉스4F×2

스테이지3

● 요코스카 기지 행거

류: 이쪽이야. 빨리 와!

료고: 뭐지, 벤처용 행거잖아? 아저씨, 도대체 무슨 생각이죠?

류(リュウ): 류, 내 이름은 류·하이폰이다. 아저씨가 아니야.

카즈키: 어이, 이 기지를 탈출하려는 게 아니야? 우리들을 이런 장소에 데리고 와서 뭘 하려는 거지?

류: 침착하지 못한 남자군…. 이 앞은 바다야. 거기에서 탈출한다.

료고: 뭐야, 탈출용 배가 준비되어 있었군!

류: 아니, 그런게 아니야.

카즈키: 어이 농담하지마!? 배도 없으면서 바다로 탈출한다고!?

료고: 설마 해안까지 헤엄쳐서 간다는 건 아니겠지…

류: 헤엄치고 싶다면 헤엄쳐. 멈추면 안되겠지. 싫으면 빨리 준비해.

[회화―류]

카즈키: 준비?

류: 쫑알대지마! 너희들도 벤처 파일럿이라면 호버 정도는 사용해 봤겠지?

료고: 아! 그래. 호버라면 바다를 건너갈 수 있어!

류: 알았다면 빨리 작업을 시작해! 아가씨도 벤처를 갈아타라고. 작업용 벤처는 호버를 부착할 수 없으니까.

아리사: …네.

류: 전투가 있을지도 몰라. 백팩도 보충하라고.

카즈키: 알았어!

류: 준비가 끝나면 곧 출발한다.

● 해안

류: 좋아, 지금이다. 단번에 바다로 나간다!

일방군 병사: 있다. 침입자다! 공격 허가가 나왔으니 절대로 놓치지 마!

료고: 어떻게 하지, 빌어도 용서받을 수 없다고!

류: 어떤 길이라도 이대로는 안돼. 강행 돌파를 한다!



▲호버로 바다를 건너려는 주인공들

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

바다를 건너기 위해 아군의 벤처는 모두 호버 타입으로 다리가 장비되어 있다. 이번부터 새롭게 아군이 된 아리사와 류는 모두 원거리 공격형 유니트로 접근전에 유리한 카즈키와 료고에게는 큰 힘이 되어 줄 것이다. 초기배치에서 되도록 움직이지 말고 적 유니트를 공격하자. 후열에 위치한 아리사와 류는 직접 공격에 매우 약하기 때문에 전열의 방어막이 필요하다. 적 원군으로 등장하는 헬기는 아리사의 미사일로 공격하자.




▲원거리 공격형 유니트인 류

◀헬기는 아리사로 공격하자


▲바다로 도망치는 카즈키 일행

적 유니트
카셈M2×2
110식 진망×2
오우선 한×1

카즈키: 군 녀석들, 정말로 우리를 죽이려 하는군… 도대체 기지에서 무슨 일이 일어난 거지!?

류: 지금은 설명할 틈이 없어. 멍하고 있으면 원군이 온다고. 서둘러!

카즈키: 알았어! 가자, 아리사, 료고!

료고: 네, 네.

스테이지4

카즈키: 어쨌든 탈출했군. 부상은 없어? 아리사?

아리사: 응, 괜찮아.

료고: 어이, 내 걱정은 안할 거야?

류: 안심하기에는 일러. 일방군은 추격을 단념하지 않아.

카즈키: 류라고 했지. 너는 도대체 누구지? 왜 우리를 돕지?

류: …나는 대한중군(漢中軍)의 에이전트다.

료고: 대한중군의 에이전트!? USN의 다음은 대한중군인가… 도대체 무슨 일이지?

카즈키: 대한중군이 일방군의 기지에서 무엇을 하고 있었지?

류: 그렇게 닥달하지 말라고. 너희들을 구한 것은 결과일 뿐이라고. 그대로 기지에 놔둬도 괜찮았지만, 곤란하겠지?

[회화―류]

카즈키: 도와준 건 감사해. 하지만 아직 당신을 신용하는 것은 아니야.

류: 조급한 줄 알았는데 의외로 용의주도하군.

카즈키: 누군가가 목숨을 노리고 있으니 용의주도할 수밖에.

류: 그 기지에서 폭발 사고가 일어난 것은 알고 있겠지? 나는 그 사고의 조사를 위해 왔다.

카즈키: 이상한 일이군. 별 거 아닌 사고로 각국의 군대가 출장을 오다니.

류: 별 거 아닌 사고라면 나도 이런 섬나라에는 올 일이 없지.

카즈키: 보통 사고가 아닌가!?

아리사: …오빠, 그 사람이 말하는 것은 정말이야. 그것은 일방군이 극비리에 연구를 진행하고 있던 신형 폭탄의 사고야. …이것을 봐.

카즈키: 뭐지, 이것은?

료고: 대단한데….

아리사: 이것은, 사고 현장의 영상이야. 이 장소에 폭탄 지하 연구소가 있었어.

류: 역시, 상상 이상의 위력이군…

료고: 그럼, USN의 녀석들도 이 폭탄을 조사하기 위해 온 건가?

류: 아니, 이야기는 그렇게 간단하지 않아. 분명히 USN은 폭탄을 돌려 받으러 온 거야.

카즈키: 돌려 받으러!?

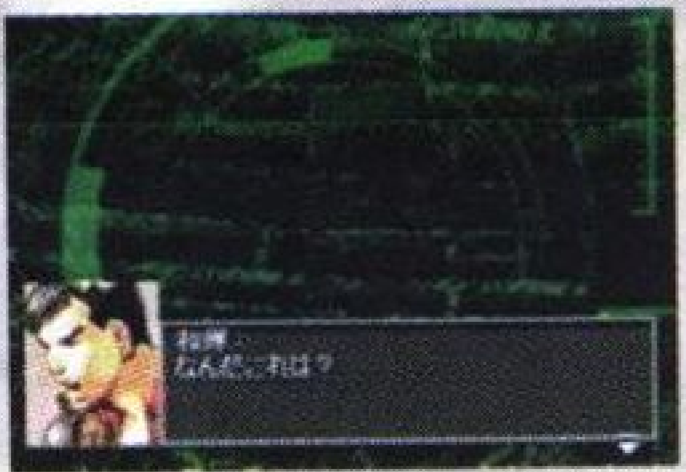
류: 조금 전에 USN군의 연구소에서 신형 병기가 사라진 사건이 있었어. 그 때 훔친 것이 마이더스

(MIDAS)라는 신형 폭탄이었지.
카즈키: …그것이 이번에 폭발한 폭탄의 정체인가.
류: 분명 이번의 폭발 사고로 USN도 마이더스의 소재를 알고, 일본까지 온 거야.

[회화-료고]
료고: 뭐지. 마이더스는 일본이 USN에서 훔친 것인가? 그럼 나쁜 것은 일본이잖아.

[회화-아리사]
아리사: …마이더스
류: 마이더스를 알고 있어?
아리사: …네. 저도 연구의 일부를 담당하고 있었으니까.

[회화-류]
카즈키: 당신도, 그 마이더스를 얻으려고 하지!
류: 너희들이 어떻게 생각하는지 상관없지만 우리의 목적은 달라.
카즈키: 마이더스를 뺏는 것 이외에 뭐가 있다는 거야!?
류: 우리는 마이더스를 없애기 위해 왔어.
카즈키: 마이더스를 없앤다고?
류: OCU에게도 USN에게도, 녀석들은 마이더스를 사용하여 상대보다 우위에 서고 싶다는 생각뿐이야. 하지만 이 마이더스는 그런 병기가 되지는 못하지. 그래서 제 3자인 우리가 그것을 방지하기 위해 온 거야. 마이더스를 얻어서, 전세계에 공표하여 마이더스의 제조를 중지시키기 위해서야.
카즈키: 그런 말을 믿을 것 같아?
류: 그럼 오늘 일방군이 한 것은 정당한가? 비밀을 지키기 위해 민간인을 죽이려고 했지. 그런 녀석들이 옳다고 생각하는 거야?
카즈키: …
[이동-밖으로 나간다(外に出る)]



▲폭발 사고 현장

적 유니트
한 이거×3
110식 진왕×3

료고: 정말 괴롭군…
아리사: 나도, 이젠 싸우고 싶지 않아…
카즈키: 힘내 이제 다 왔어! 류, 이 앞에 가면 탈출할 수 있는 거야?
류: 그래, 동료가 맞으러 올 거야! 따라와.

스테이지5

카즈키: !
아리사: 일방군!?
쿠로이: 시간 맞춰 왔군. 얌전히 과학자를 넘겨라. 그러면 목숨만은 보증하지.
카즈키: 목숨을 보증하겠다고!? 장난치지 마! 너희들이야말로 마이더스를 사용하여 무슨 짓을 하려는 거지!
쿠로이: 호, 거기까지 알고 있다면 적당히 넘어갈 필요는 없지. 기밀 유지를 위해서 너희들은 여기에서 죽는다!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에도 적이 많이 등장하기 때문에 1대씩 확실하게 파괴해야 한다. 미션이 시작되면 아군의 옆에 있는 쿠로이(黒井)의 벤처부터 처리하고, 그 뒤에 있는 벤처도 마저 없애자. 장갑차는 아리사의 미사일로 공격하면 된다. 매우 격한 전투가 되니 아이템 사용에 만전을 가할 것. 이후 인터미션에서는 네트워크 천망(天網)을 이용하면 SHOP을 이용할 수 있다.



▲쿠로이부터 처리할 것

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

아군 유니트의 뒤에 위치한 경사면을 이용하여 모든 유니트를 건물 위로 이동시키자. 이후 이 곳에서 전투 헬기에 대한 공격을 가하면 된다. 카즈키와 료고는 헬기를 맞추기 어렵다. 공격은 반드시 집중하여 한 대씩 파괴시키자.



▶고지(高地)에서 공격하라

카즈키: 할 수 있다면 해봐!
료고: 아저씨, 동료는 아직이야!?
류: 몰라, 그때까지 기다리는 수밖에….
료고: 간단하게 말하는군….

적 유니트
09식 장갑차×2
110식 진왕×3
109식 염왕×1

류: 지금이다. 탈출한다!
아리사: …이렇게 해도 괜찮을까요?
료고: 괜찮아, 걱정하지 마!
카즈키: 서둘러! 놓고 간다!

스테이지6

●대한중군 잠수함 함교

료고: 대단하네, 이것이 잠수함인가!? 어이 카즈키, 한번 보라고!
카즈키: 아! 잡아당기지 말라고!
아리사: 료고군. 창피하니까 떠들지 마세요…
류: 여기라면 일방군도 간단히 손을 쓸 수는 없을 거야. 지금 방을 안내하지. 이 방을 사용해.
카즈키: 그런데 류, 폭탄 하나 때문에 이렇게 놀라는 거야?
료고: 하지만, 너도 사고 현장의 영상을 봤잖아?
카즈키: 그래, 확실히 그 폭발은 보통이 아니야. 하지만, 핵폭탄도 그만한 위력이잖아?
류: ■럼없이 위력은 핵 쪽이 크겠지. 하지만 마이더스와 핵에는 결정적인 차이점이 있어.
아리사: …마이더스는 방사선을 방출하지 않아요.
류: 그래. 자세한 것은 모르겠지만 마이더스에는 금원자핵선(金原子核線)라는 방사선이 사용되어서, 폭발후의 오염이 전혀 없다고 해.

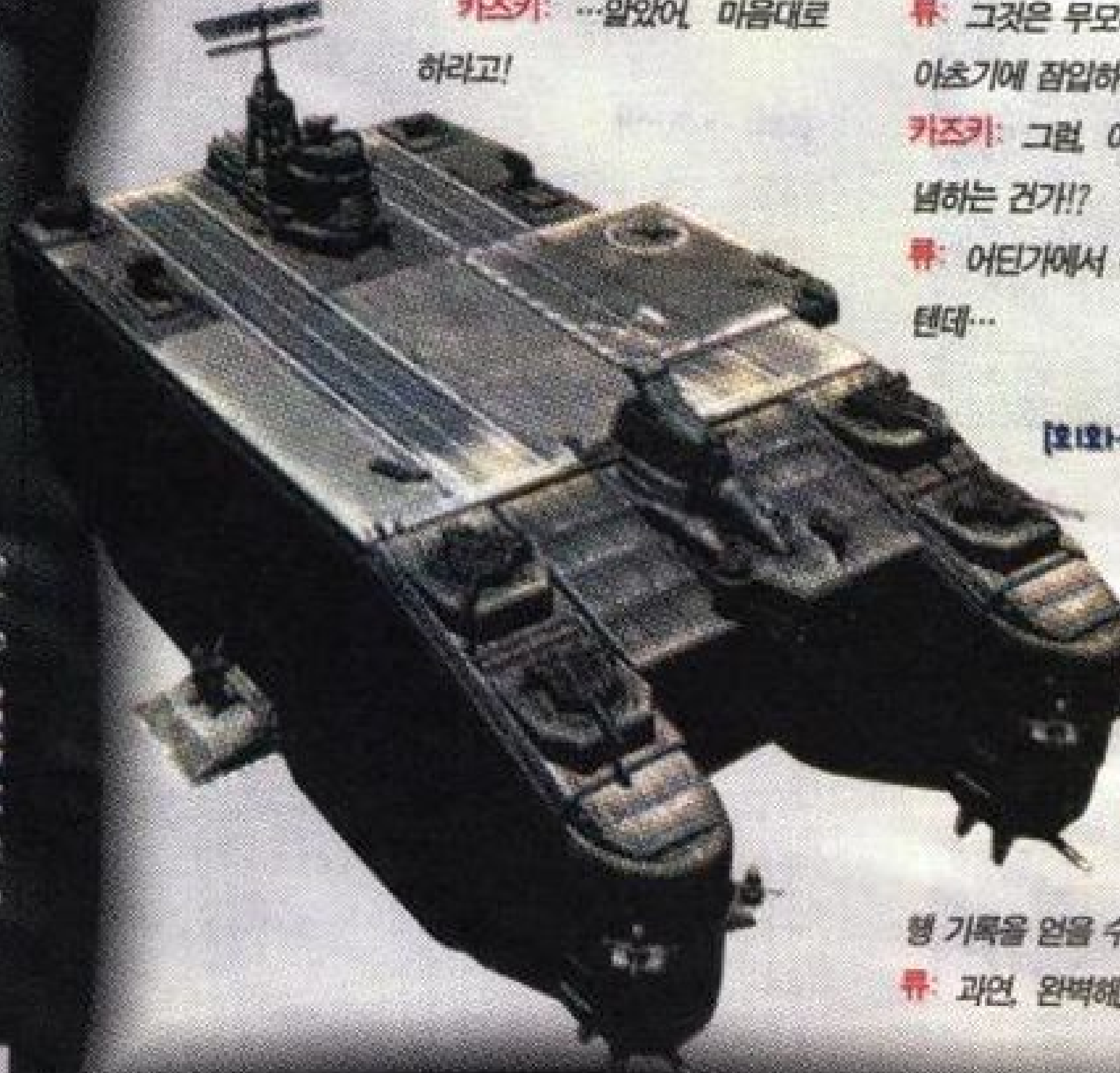
[회화-아리사]
카즈키: 금원자핵선!? 그건 뭐지?
아리사: 금원자핵선은 주변에 존재하는 분자를 결합, 붕괴하여 소멸시키는 성질을 갖고 있어. 하지만 오염 물질은 전혀 발생하지 않아. 마이더스가 금원자핵선을 사용한다면, 그 폭발 현장의 이상한 광경도 설명할 수 있어요.
류: 그래. 문자 그대로 모든 것을 소멸시키지.
료고: 헤… 환경을 보호하는 폭탄이군.
카즈키: 폭탄이 무슨 환경을 보호해!
류: 아니, 그것이 중요해. 핵은 기본적으로 사용할 수 없는 폭탄이야. 사용하면 오염에 의해 자신의 목을 조를 지도 모르니까. 하지만 마이더스는 전혀 후유증을 남기지 않지. 그렇다면 언제든지 사용할 수 있어.

아리사: 하지만 금원자핵선은 취급이 어려워서 제어할 수 없어요.
류: USN에 그것을 가능하게 만든 인간이 있어. 틀림없이 천재일거야.

[회화-아리사]
카즈키: 그렇게 대단한 일인가?
아리사: 응, 몇 명의 과학자가 수십 년 동안 연구를 해도 제어할 수 없었어. 그것을 혼자서 가능하게 만들다니…

[회화-류]
카즈키: 하지만 그 폭탄으로 마이더스는 없어졌겠지?
류: 그런가? 아가씨.
아리사: 그 기지에는 복제품을 만들기 위한 연구를 하고 있었을 겁니다. 오리지널은 별도의 장소에 보관하고 있었겠죠?
류: 그래, 그렇지. 일방군은 아직 감추어 두고 있을 거야. 어때 너희들, 날 도와주지 않을래?
카즈키: 우리에게 마이더스를 찾으라는 건가?
류: 그래, 이대로 일본에 돌아가더라도 일방군에게 잡히겠지. 하지만 마이더스의 비밀을 폭로하면 반대로 일방군을 탄압할 수 있어.
카즈키: ….
류: 대답은 서두르지 않아도 돼. 천천히 생각하라고.

[회화-아리사]
아리사: …오빠.
카즈키: 아리사 나는 이대로 마이더스를 놔둘 수 없어.
아리사: 알았어 오빠. …저기 나도 함께 가도 돼?
카즈키: 아리사!?
아리사: 나, 아버지가 거짓말을 하고 있다고는 생각치 않아. 그러니까…그것을 증명하고 싶어.
카즈키: …알았어. 마음대로 하라고!



[회화-료고]
료고: 할거지?
카즈키: …그래. 맞아.
료고: 네가 이대로 가만히 있을 수는 없겠지.
카즈키: 너는 어때?
료고: 나는 재미만 있다면 뭐든지 좋아!

[이동-함께]
류: 응, 카즈키인가. 어때, 결심했어?
통신사: 류님, 루카브님으로부터 통신이 들어왔습니다.
류: 루카브라고? 연결해. 어때, 루카브?
루카브: 류인가. 마이더스의 탈취는 실패했어.
류: 일부러 실패를 말하기 위해 연락한 거야?
루카브: 아니, 좋은 정보가 들어와서 가르쳐 주려고.
류: 거드름 피우지 말고, 빨리 말해!
루카브: 마이더스는 그 폭발 사고후, 아츠기(厚木) 기지로 운반되었어.
류: 아츠기라고?
루카브: 그래, 거기서부터 행적은 모르겠지만, 아마 OCU의 어딘 가로 운송되었겠지.
류: 네가 나에게 정보를 제공하다니, 무슨 바람이 분거지?
루카브: 네가 임무에 실패하면 내 예정도 변해. 아무쪼록 힘내라고.
류: 흥, 쓸데없는 걱정이다.

[회화-류]
카즈키: 어이, 지금의 통신은!?
류: 음, 스파이로부터의 통신이다.
카즈키: 마이더스의 행방은 알았나?
류: 아츠기 기지에 운반된 것 같지만, 거기에서 어디로 옮겨졌는지는 몰라.
료고: 그럼, 아츠기로 가서 조사해야지?
류: 그것은 무모해. 일방군도 경계를 강화했을거야. 아츠기에 잠입하기에는 전력이 모자라.
카즈키: 그럼, 어떻게 하지? 이대로 마이더스를 단념하는 건가!?
류: 어딘가에서 아츠기의 비행 기록을 조사하면 될텐데…

[회화-아리사]
아리사: …정보를 빼내면 되는 거죠? 그럼 타이노(泰野)시에 IDDN기지가 있어요.
료고: 뭐라고? ISDN기지라니…:
아리사: IDDN기지야. 군의 통합 디지털 통신기지. 거기라면, 비행 기록을 얻을 수 있을 거라고 생각합니다만.
류: 과연, 완벽해.

카즈키: 류, 가자. 이대로 마이더스를 놓칠 수는 없어.
류: 도와줄 건가?
카즈키: 당한 채로 그냥 울고 있을 수만은 없지.
료고: 범죄자인 채로 일생을 보낼 수는 없어.
류: OK, 그럼 출발이다.


▲IDDN기지에 잠입하는 카즈키 일행

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

차량중에서도 특히 전차를 빨리 처리해야 한다. 접근전에 능한 카즈키와 료고의 벤처를 앞세워 아군 유니트에 근접한 전차를 집중공격하자. 전차를 접근전으로 공격하면 반격을 받지 않는다. 그러나 2헥사 이상에서 샷 건 등으로 공격하면 반격을 받으므로 주의하자. 전차의 주포 공격은 매우 강력하기 때문이다. 적을 모두 처리하면 포럼 어드레스를 얻을 수 있다.


▲전차부터 처리하자

적 유니트
카셀M2×1
109식 장갑차×1
BT02 쿠어리베×3

스테이지7

여경: 자, 됐습니다. 협력해 주셔서 감사합니다. 안전하게 운전하십시오 !
료고: 어이, 검문이야…
카즈키: 안 좋은데, 어떻게 하지?
류: 벤처는 1기밖에 없는 것 같군. 주변에 동료도 없어. 위험하다면 강행돌파를 해보자.

여경: 저기… 죄송합니다.
료고: 왜요, 사고라도 일어났습니까?
여경: 아니, 사고가 아니라… 서비스 에리어로 이동해 주시겠습니까?
료고: …네, 알겠습니다.
여경: 협력해주셔서 감사합니다.
류: 이상하군… 왜 장소를 이동시키는 거지?
카즈키: 설마, 함정인가?
류: 모르겠어. 하지만 전투 준비는 해 두라고.
카즈키: 알았어. 주변에 신경을 쓰는 것 같은데.
료고: 그러면 우리가 이상한 자라는 것을 알리는 것이라고.
류: 아니, 우리들을 방심시키려는 연기일지도 몰라.
여경: …저, 죄송합니다. 묻고 싶은 말이 있는데요…
료고: 뭡니까?
여경: 저… 실은… !
류: 큰일이다. 일방군이야!
카즈키: 역시, 함정인가!?
여경: 꺄아!
아리사: 잠깐 기다려, 상황이 이상해.
카즈키: 그래, 왜 경찰을 공격하는 거지!?
류: 그렇게 말할 틈이 없어. 이쪽도 쫓기는 중이야. 빨리 벤처를 꺼내!
카즈키: 알았어. 간다. 료고!
료고: 그래.



▲검문에 걸리는 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

NPC로 등장하는 미호(美穗)는 매우 기동성이 높은 벤처를 사용한다. 따라서 그녀가 적군을 혼란시키는 사이에, 헬기를 한 대씩 파괴하자. 아리사의 미사일과 류의 라이플을 사용하면 간단하게 처리할 수 있다. 그리고 카즈키와 료고의 벤처는 재빨리 고속도로 위로 올라가면 지상에서 공격할 때보다 높은 확률로 공격이 가능하다.

적 유니트

한 이거×5

료고: 제길, 집요한 녀석들이군… 저러니 여자에게 인기가 없지!
여경: …도움을 받았군요.
류: 특별히 당신을 도우려 한 건 아니야.
카즈키: 당신은 경찰관이지? 그런데 왜 군에게 공격받았지?
여경: 그것은….
료고: 뭐야 빌빌거리는 여경이잖아. 좀 더 확실하게 말해봐….
아리사: 그만둬 료고.
여경: 저 일방군은 저를 노리고 온 것입니다.
카즈키: 왜!? 일방군이 노리는 이유라도 있나?
여경: …음, 조금은 짐작가는 곳이…

스테이지 8

여경: 저기, 자기 소개를 아직 안했군요. 전 미호라고 합니다. 잘 부탁드립니다. 실은 여러분을 기다리고 있었습니다.
카즈키: 우리를 기다리고 있었다고?
미호: 그렇습니다.
료고: 그래, 난 여경에게도 인기가 있었군!
아리사: 료고 좀더 진지해 지라고!
류: 우리를 기다리고 있었다니, 무슨 뜻이지? 역시 체포하려는 것인가?
미호: 아, 아닙니다. 그런게 아니라… 전, 군이 신형 폭탄을 만들고 있다는 것을 알고 있습니다. 그래서 군이 목숨을 노리고 있어서….
카즈키: ! 마이더스를 알고 있어!?
미호: 네, 요코스카 사고 때에 그 곳에 갔었는데, 그 때 우연히 폭발 현장을 보게 되어서… 그 곳에 있던 군 사관이 마이더스에 대해 말하고 있었습니다.
카즈키: 역시, 당신도 사건에 휘말렸군….
미호: 네… 그래서, 경찰 무선으로 여러분에 대해서 알게 되어서.
료고: 뭐야, 우리가 그렇게 유명인인가?
미호: 네, 카즈키씨와 료고씨는 기지 폭파 사건의 용의자로 전국에 지명 수배되었습니다….
료고: …우리가 범죄자인가.

[회화-미호]

카즈키: 그럼, 당신도 군에게서 도망친 것인가?
미호: 네… 그래서 저도 동행하고 싶습니다만….
류: 경찰관이잖아. 왜 경찰에게 지켜달라고 하지 않지?
미호: 네…. 경찰도 군과 내통하고 있어서 받아주지 않습니다. 저는 어디에도 갈 곳이 없습니다….
카즈키: 경찰도 한패인가. 일본이 적으로 돌아 선 느낌이야….
미호: 무리라면 괜찮습니다.
카즈키: 어떻게 하지, 류?
류: 간단히 믿을 수는 없어.

[회화-류]

료고: 뭐야, 이런 둔한 녀석이 스파이라고 말하는 거야? 너무 생각이 지나쳐, 아저씨!
류: ….
아리사: …경찰이 한편이라면 편리할 지도 모릅니다. 여러 정보를 들을 수 있고, 벤처도 탑승할 수 있고….
류: 하지만….
카즈키: 결정했어.
류: 어이, 카즈키!?
카즈키: 할 수 없어. 이렇게 신뢰할 수 없는 녀석을 혼자 놔둘 수는 없어.
류: …알았어, 괜찮겠지.
미호: 정말입니까!?
류: 하지만 조금이라도 이상한 행동을 보이면 목숨은 보증할 수 없어.
미호: 알겠습니다. 부탁드리겠습니다!
카즈키: 그럼, 이제 어떻게 하지?
미호: 고속도로는 이미 군에게 점령되었습니다.
류: …좋아, 고속도로를 내려와서 누마즈(沼津)항으로 가자.
카즈키: 알았어.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

미션에 들어가기 앞서 5명의 캐릭터 중 1명을 제외한 4명을 전투에 참가시킬 수 있다. 이 중 아리사는 반드시 전투에 참가시키자. 적 헬기는 아리사의 미사일로 처리하고, 카즈키와 료고, 류는 건물 위로 올라가서 공격하면 보다 높은 확률로 공격할 수 있다. 섣불리 전진하기보다는 적이 오기를 기다려 파괴할 것.



▲아리사는 전투에 반드시 참가시키자

료고: 어때? 어떻게 탈출하지!?
류: 허둥대지 마, 곧 마중 나올 거야!
카즈키: 마중? …
료고: 오오! 대단해!? 역시, 대한중은 스케일이 틀려!
카즈키: 설마, 잠수함이 마중 올 줄은….
류: 서둘러, 적의 추격이 오기 전에 일본을 탈출한다!
류: OK! 자, 가자!!

스테이지 9



쿠로이: 보고하겠습니다. 생쥐를 놓치고, 과학자를 1명 데리고 갔습니다. 그래서 필리핀 습격의 부대도 잃고, 재편성에 시간이 걸립니다.

사사키: …네가 실수를 하다니 이상하군.

쿠로이: 드릴 말씀이 없습니다. 어떤 처분이라도 받겠습니다.

사사키: 뭐, 괜찮아. 과학자가 1명 도망쳐도 계획은 지장이 없지. 그것보다, 우리의 움직임을 방해하는 녀석들이 일방군 안에 있다. 그 녀석들을 찾고 성가시다면 없애버려.

쿠로이: 넷!

사사키: …쿠로이, 나를 실망시키지 마.

[이동-승무원실]

카즈키: 이제 얼마동안 일본에 돌아갈 수 없겠구나….

료고: 뭐야, 그걸 걱정하는 거야? 새삼스레 걱정할 필요는 없어.

카즈키: 누구도 네 걱정은 하지 않아! 아리사, 넌 괜찮겠어?

아리사: …오빠, 나도 이렇게 되어서 갈피를 못 잡겠어. 하지만 나도 마이더스를 놓칠 수는 없어.

미호: 저… 저도 그래요. 지금 일본이 하려는 짓을 멈추게 만들 수 있는 건, 사실을 알고 있는 우리뿐이라고 생각해요….

카즈키: …그래, 여기에서 고민해도 방법이 없으니까.

료고: 그래, 네가 고민한다고 해도 결론이 쉽게 나오지 않으니까.

카즈키: 넌 고민조차 하지 않잖아!

아리사: …둘 다 그만둬.

[회화-미호]

미호: 이제 모두 피곤할 테니 조금 쉬는 게 어때요?

료고: 그래, 그래.

카즈키: 어이! 너와 나는 다른 방이야.

료고: 어!? 그래? 그런 말은 들은 적이 없는데!?

카즈키: 바보같은 말하지 말고, 빨리 와!

료고: 알았어, 그렇게 잡아당기지 마. 그럼, 두 사람, 나중에 봐!

미호: 아리사도 조금 쉬어요. 이제부터 무슨 일이 있을지 모르니까.

아리사: 네, 그럴게요.

미호: 아리사, 아리사씨?

아리사: …응.

미호: 괜찮아요? 무서운 꿈을 꾼 것 같아…

아리사: 괜찮아요. 어렸을 적 꿈을 꾼 거니까, 아무것도 아니에요.

미호: 그래요. 카즈키씨는 벌써 브리지에 갔어요.

아리사: 아, 미안해요! 저도 갑니다.

[이동-함교]

카즈키: 어때, 류, 뭔가 알아냈어?

류: 카즈키군, 마침 잘 왔어. 이것을 봐.

료고: 뭐지, 이건?

류: 아츠기에서 이륙한 운송기의 비행 계획과 화물 리스트야. 이 데이터에 의하면 2대의 운송기가 필리핀의 탈 기지로 향하고 있어.

카즈키: 그 운송기의 화물은?

류: 리스트에는 보급 물자와 보충 인원이라고 되어 있어. 그리고 이것이, 그 인원 리스트야.

아리사: ! …이것, 저와 함께 일하던 연구소의 사람들이에요.

카즈키: 요코스카 기지의 연구원 이름인가?

류: 그 연구원은 마이더스의 연구를 하고 있었겠지?

아리사: 네, 하지만 메인 연구는 아닙니다. 마이더스를 폭탄으로 사용하는 등의 주변기기 연구를 하고 있었습니다만….

료고: 뭐야, 그럼 관계없잖아.

류: 아니, 메인 연구원들은 요코스카 기지의 폭발로 사망했어. 아마, 조금이라도 마이더스에 접근한 연구원들을 사용하여 연구를 계속하려 할거야.

카즈키: 그럼!?

류: 그래, 마이더스는 필리핀으로 향하고 있어.

카즈키: 좋아, 그럼 빨리 빼앗으러 가자!

미호: 저기…그것은 조금 어려운데요.

아리사: …오빠, 나도 그렇게 생각해.

카즈키: 뭐가?

류: 카즈키, 너는 머리에 피가 솟구치면 주변을 살피지 못하는 타입이군…. 천천히 생각해봐, 필리핀에 전쟁이라도 걸 생각이야?

카즈키: 하지만 이대로 가만히 보고 있을 수만은 없잖아.

류: 그렇지 않아. 하지만 함부로 쳐들어가는 것만이 작전은 아니야.



▲아츠기 기지의 비행 기록을 살펴보고 있다

카즈키: 그럼, 어떻게 하지?

류: 우리가 하는 것을 잘 지켜 봐.

[이동-승무원실]

료고: 아저씨, 반정부군을 정말 신용할 수 있어?

류: 걱정하지마. 이상한 녀석들은 아니니까. 게다가 그들의 협조가 없으면 마이더스를 탈취할 수 없어.

미호: 역시 반정부군과 대한중군은 사이가 좋군요?

류: …뭐 간단하게 말하자면 그렇지. 반정부군은 정부의 행동을 부정하고 OCU에서 독립을 희망하고 있어. 우리는 거기에 손을 빌려주었지. 물론 그만큼의 이익은 받고 있어.

아리사: …남사 제도의 해저 석유 말이군요.

류: …대단하군. 예리해. 그대로야. 대한중군은 반정부군에게 손을 빌려주는 대신, 해저 유전의 이익을 나누고 있지. 바마람도 이 관계를 파괴하고 싶지 않을 거야. 반드시 도와주겠지.

[이동-밖으로 나간다]

여기에서는 다바오 숍(ダバオショップ)과 다바오 주점(ダバオ酒場)에 갈 수 있다. 먼저 다바오 숍에 들러 벤처를 구입하거나 업그레이드하자. 볼일을 다 봤으면 다시 본거지로 들어가자.



▲불시착하게 된 주인공들

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적은 제자리에서 거의 움직이지 않으며, 사정 거리에 들어오지 않는한 공격을 가해 오지 않는다. 따라서 이번 미션에서도 한 대씩 확실하게 파괴하면서 진격하자. 적진과 아군 사이에는 강이 흐르고 있으므로 왼쪽에 위치한 다리를 이용하여 건너가야 한다. 아리사와 류의 원거리 공격으로 적의 HP를 없앤 다음 카즈키와 료고로 마무리하는 방식을 사용하면 효과적으로 진격할 수 있다.



▲다리를 이용하여 건너가자

카즈키: 아무 것도 모르는 채 끝났군….
류: 하지만 폭로되는 것은 시간 문제야.
료코: 신경쓸 것은 못되지. 중요한 것은 기지를 파괴하는 것이야!
류: 자신만만한 것은 좋지만, 방심은 하지 말라고. 적은 호락호락하지 않아!
미호: 말하기는 쉬워도, 행동하기는 어려운 느낌이네요….
카즈키: 시간이 없어. 단번에 기지를 제압하자!


▲결국은 폭로 될 거라는데…

스테이지10

카즈키: 여기인가…
류: 저기가 대공 미사일 창고야. 기지를 제압한 다음, 창고를 파괴하고 철수한다.
료코: 먼저 적을 쓰러뜨려야겠군.
류: 그래, 가자!

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션의 적들도 공격 범위에 들어오지 않는 한 공격을 가해오지 않는다. 그러므로 한 대씩 처리하며 위로 올라가자. 그리고 각 거점에 위치한 포대는 2~3대의 벤처가 한번에 달라붙어서 포대의 AP가 없을 때 파괴해야 한다. 명중률이 높으며, 반대로 회피율도 뛰어나기 때문에 2턴 이상을 내주면 괴롭다.


▲포대는 단숨에 처리하자

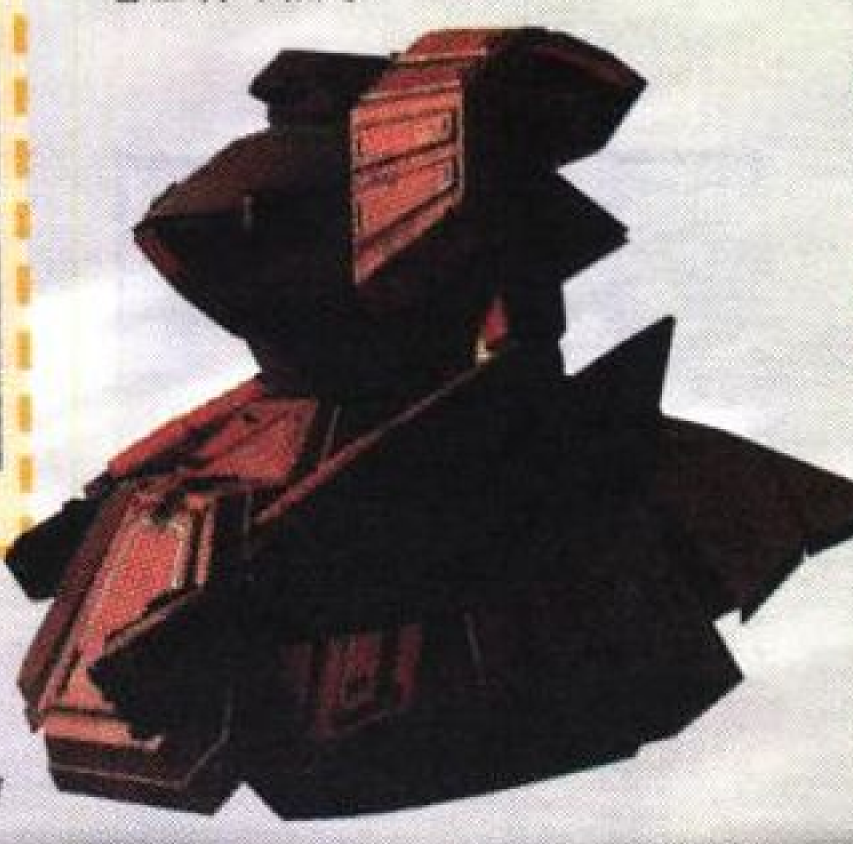
류: 좋아. OK다. 카즈키, 거기는 어때?
카즈키: 이쪽도 OK!
류: 좋아. 타이머를 장치했어. 철수한다. 서둘러!


▲미사일 창고를 제압한 카즈키 일행

스테이지11

오퍼레이터: 파나이의 미사일 기지가 파괴되었습니다!
마나로(マナロ): 하이에나 녀석들. 비겁한 수단을 사용하다니! 파나이 미사일 기지에 손을 쓴 것은, 본격적으로 북상하겠다는 뜻인가… 총사령부에 적의 침공 작전이 시작되었다고 전해!
오퍼레이터: 넷!
마나로: 이 네그로스 기지는 그렇게 간단하지 않을 걸!

●반정부군 본부
오퍼레이터: 공격 부대가 미사일 기지의 제압에 성공했습니다!
파마람: 녀석들도 입만 살아 있는 것이 아니었군.
팜: …흥. 요행이겠지. 운이 좋았을 뿐이야.
파마람: 운도 실력이야. 네그로스 섬의 상륙 부대는 어때?
반정부군 병사: 항상 준비되어 있습니다!
파마람: 너는 어때, 팜?
팜: …알고 있어요! 할아버지, 가요!
피토에프: 네, 아가씨!
파마람: 좋아, 북상 작전을 개시한다! 작전의 개시를 공격 부대에게도 전해.
오퍼레이터: 넷!
파마람: 지금부터 바빠지겠군. 녀석들에게도 활약을 보여주어야겠지.




▲곧 이들에게 시련이 닥친다

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에서 가장 주의해야 할 적은 탱크와 고사포이다. 모두 사정 거리가 2~6으로 접근전으로 공격할 수 있다면 피해 없이 처리할 수 있지만, 문제는 이 미션의 지형이다. 철골로 길이 막혀 있어서 쉽게 전진할 수 없기 때문이다. 먼저 접근해 오는 적의 벤처를 처리하자. 아리사의 미사일로 선공을 가한 다음 나머지 캐릭터로 공격하면 파괴할 수 있다. 그리고 철골을 이용하면 적 탱크의 공격을 무마시킬 수 있으므로 적의 벤처를 모두 파괴하면 그때 탱크와 고사포가 있는 곳으로 이동하자.


▲이 녀석은 접근전으로 승부하자

류: 여기는 공격대, 본대 응답하라!
반정부군 병사: …여기는 본대, 감도 양호.
류: 우리는 파티 회장에 도착했다. 댄스는 시작됐는가?
반정부군 병사: 댄스는 곧 시작되었다. 그대로 안으로 진행하라. 댄스홀은 그곳이다!
류: 알았다. 지금부터 악단을 돌리겠다. 그때까지 기다려라!
반정부군 병사: 알았다!
카즈키: 류, 본대는 어때?
류: 좋지 않아. 생각대로 공격이 되지 않는 것 같아. 예정대로 우리가 적을 혼란시킨다.
료코: 결국 그렇게 되는군.
류: 이 안의 정글 어딘가에 요새로 들어가는 입구가 있어.
카즈키: 그것을 찾아서 내부로 돌입하면 되지.
류: 그래. 하지만 간단하지 않아.
카즈키: 알고 있어. 하지만 해봐야지. 가자!

스테이지2

카즈키: 꽤 많은데…

류: 조심해. 이 정글은 확실히 요새의 일부분이야.

료고: 그런데 요새의 입구는 정말 있어?

류: 저것을 사용해 보지.

아리사: …배수구인가요?

류: 그래. 저 배수구의 크기라면 벤처로 잠입할 수 있어.

료고: 정말 괜찮을까?

류: 그럴 틈이 없어. 빨리 하지 않으면 본대가 전멸한다. 가자!



▲요새의 입구

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 벤처 수가 꽤 많지만 위력있는 공격 무기는 없기 때문에 위험적이지는 않다. 다만 주요 위치에 배치되어 있는 고사포가 조금 까다롭다. 특히 맵의 중간에 위치한 고사포는 고도의 차이 때문에 접근 공격이 통하지 않으니, 접근하여 사격으로 파괴해야 한다. 고사포 주위에 있는 벤처를 파괴한 다음 고사포를 파괴하자.

적 유니트
40mm 고사포 ×3
110식 진양(110式 陣陽)×5



▲고사포는 접근하여 사격으로 공격하자

류: 좋아, 괜찮은 것 같군

카즈키: …정말 이 안에 들어가는 거야?

료고: 뭐야, 무서워?

카즈키: …그, 그런게 아니야!

아리사: 오빠는 옛날부터 괴담에 약했어.

카즈키: 아리사도 쓸데없는 말은 하지마!

류: 서두르지 않으면 아군이 유령이 된다고!

료고: 카즈키, 무섭지 않아, 함께 들어가자고.

카즈키: 시끄러워, 알고 있다고!

스테이지3

류: 여기를 부수면 요새의 기능을 마비시킬 수 있어. 체면을 차릴 때가 아니야. 빨리 터뜨려!

마나로: 왔다! 벤처로 응전하라. 더 이상 전진시키지 마! 여기를 지키지 못한다면 요새는 함락된다. 어떻게 해서든지 사수하라!

료고: 우와!? 뭐지? 저런 것까지 있었나.

카즈키: 료고, 무서워할 틈이 없어. 가자!!



▲카즈키를 발견한 마나로

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

철골 건물 안에 스테이지가 마련된 이번 미션은 매우 복잡하기 때문에 R1과 L1으로 방향을 바꾸어 가며 적의 위치를 확인해야 한다. 이곳에서 등장하는 적의 벤처는 수도 많고, 게다가 HP도 높기 때문에 매우 어려운 전투가 될 것이다. 특히 적의 미사일 장착 벤처는 위력이 매우 막강하므로 섣불리 전진하지 말고 한 대씩 각개 격파하면서 전진할 것.

적 유니트
브레노스(ブレノス)×2
110식 진양×2
카셀M2 (キャセルM2)×2
지니(ジーニ)×2

류: 이쪽은 공격대. 악단의 준비는 끝났다. 반복한다. 악단의 준비는 끝났다!

반정부군 병사: 이쪽은 본대. 알았다! 그것보다 댄스를 재개하라!

스테이지4

●네그로스섬 사령부

류: 요새 안의 적은 모두 처리한 것 같군.

바마람: 수고했어.

료고: 어때 아가씨, 조금은 우리를 다시 봤지?

팜: …흥. 너희들이 열심히 한 거겠지.

카즈키: 겨우 인정하는군.

료고: 솔직해…;

[회화—바마람(バマラム)]

바마람: 그런데 여기에서 천천히 놀 시간은 없어. 정부군도 곧 알게 되어 중요한 허리가 올 거야.

료고: 중요한 허리라니?

바마람: 남사제도를 방위하는 함대가 이쪽을 향해 오고 있어.

류: 곧 다가트 · 아히스가 움직이겠군…

바마람: 그래, 이번 북상 작전의 최대 난관이지.

카즈키: 다가트 · 아히스는 그렇게 대단한가보지?

류: 그 요새를 침몰시키는 것은 불가능해. 설사 가능하다 하더라도 이쪽의 피해도 대단하지. 바탄가스로 상륙할 만한 전력이라도 남아있질 못해.

료고: 그런게 상대가 되는 거야!?

미호: …왠지 이길 수 없을 것 같아요.

카즈키: 하지만 놔둘 수도 없어. 요새를 제압하지 않으면 모두 당하고 말거야.

류: 그래. 요새를 공략하는 것 외에는 선택의 여지가 없어.



▲철통 요새 다가트 · 아이스

카즈키: 이것이 다가트 · 아히스인가…

료고: 역시 무리야. 이런게 침몰할 리 없잖아.

류: 아니. 침몰시킬 필요는 없어. 우리가 북상하는 사이 움직이지 못하게만 하면 돼.

료고: 선물 상자라도 들고 가서 부탁해 볼까?

미호: 단게 좋아요. 하지만 음식을 가리면 어떻게 하지…;

카즈키: 너희들은 조용히 해… 좋은 방법이 없을까, 류?

류: 소수의 부대로 요새로 돌입하여 내부에서 공격을 가한다. 공격하는 장소는 벤처 격납고와 항공기 데크, 요새의 기관실이다. 이 3개소를 파괴할 수 있다면 일시적으로 요새를 무력화 시킬 수 있어.



바마람: 요새에 들어갈 수 있다면 요새를 무력화시킬 수도 있어. 하지만 어떻게 요새 내에 돌입하겠다는 거지?

카즈키: 항공기로 낙하하는 것은 어때?

바마람: 안돼. 요새에 다 가가기 전에 격추되지.

카즈키: 그럼 배를 사용하는 것은?

바마람: 같아. 침몰될 뿐이야.

료고: 안돼. 방법이 없군. 도대체 어떤 방법이 있지, 아저씨?

류: 매우 무모한 방법을 사용한다.

카즈키: 무모한 방법?

류: 그래. 어뢰형인 강습용 포트에 벤처를 집어넣어 요새로 쏜다.

료고: 하아!? 우리가 어뢰가 되는 거야?

류: 안심해. 폭발은 없어.

료고: 아니. 그런 문제가 아니라···.

류: 요새 내에 잠입하는 것은 2부대 뿐이야. 각 부대가 기관부와 격납고를 제압한다.

●네그로스섬 사령부

카즈키: 분명히 무모한 작전이지만···.

류: 하지만 다른 방법은 없어.

[회화-류]

카즈키: 알았어. 해보지!

료고: 정말이야!?

류: 우리가 요새 돌입을 하는 동시에 본대는 민드로섬을 제압해 줘.

바마람: ···알았다. 반드시 살아서 돌아와.

카즈키: 물론이지. 이런 곳에서 죽기는 싫어.

●잠수함 함교

팜: 뭐야 여기는? 좁고 구린내가 나고. 이런 곳에 있으면 병이 난다고! 너희들은 잘도 참았네!

료고: ···정말 시끄러운 아가씨군.

카즈키: ···왜 네가 여기에 있지?

팜: 뭐 불만이라도 있어? 내가 도와주는 것을 고맙게 생각하라고!

카즈키: 놀러 가는 게 아니야! 적당히 할 생각이라면 지금이라도 그만 둬!

료고: 그래. 아가씨는 얌전하게 피크닉 따위에 가는 게 어때?

팜: 시끄러워! 난 자유주의당의 병사야! 너희들과 다르게 취급하지 마!

료고: 설득이 소용이 없군. 데리고 갈 수밖에 없겠어, 카즈키.

카즈키: 맘대로 해!

[회화-팜]

류: 팜. 이쪽도 전력이 많은 게 좋아. 하지만 자신의 목숨은 자신이 지켜. 걸리적거리는 사람은 필요없어.

팜: 누구에게 말하는 거야. 난 너희들에게 뒤떨어지지 않아! 너희들이야말로 걸리적거리지 말라고!

미호: 네. 열심히 하겠습니다!

료고: ···미호는 솔직하네.

[회화-류]

아리사: 작전은 어떻게 할 예정입니까?

류: 그래. 카즈키 팀은 격납고를 제압하고, 기관실은 나와 팜이 해결한다.

카즈키: 둘이서 괜찮겠어?

류: 충분하지는 않지만, 할 수 없어.

피토에프: 전력의 걱정은 없습니다. 저도 함께 가겠습니다.

카즈키: !?

피토에프: 아가씨만을 위험한 곳에 보낼 수는 없습니다. 제가 반드시 지키겠습니다!

아리사: ···벤처에 타실 수 있나요?

피토에프: 제가 할 수 없는 일은 없습니다.

미호: 할아버지, 대단하네요!

카즈키: 괜찮을까···.

료고: 너보다 괜찮을 것 같은데!

류: ···어쨌든 전력은 갖추어졌군. 출격한다!

●다가트 · 아하스함교

오퍼레이터: 함장님, 곧 비탄가스에 도착합니다.

함장: ···음.

오퍼레이터: 도착과 동시에 벤처 부대에 의한 요새 탈환 작전을 개시하겠습니다.

함장: ···음. 벤처 발진후, 요새와 함대는 작전을 지원한다.

오퍼레이터: 넷!



▲어뢰에 타고 돌진하는 카즈키

●다가트 · 아하스함교

오퍼레이터: 좌현에 적 잠수함 접근! 어뢰 발사를 확인!

함장: ···회피 행동.

오퍼레이터: 안됩니다. 시간이 없습니다!

함장: ···전원 쇼크에 대비하라.

오퍼레이터: 적 어뢰, 격납고와 함수에 명중!

함장: ···피해 상황은?

오퍼레이터: 폭발에 의한 피해는 없습니다. 불발탄인 듯 합니다!

함장: 벤처로 불발탄을 처리시켜.

오퍼레이터: 넷!

아리사: 오빠, 여기!?

카즈키: 그래. 들어맞았어. 격납고 안이야. 전투 태세를 취해!

●다가트 · 아하스함교

오퍼레이터: 적 벤처입니다! 적 불발 어뢰에서 벤처가 출현했습니다!

함장: 불발이 아니었군. 녀석들이 노리는 것은 이것인가. 벤처로 응전하라. 그 외의 승무원은 백병전 준비. 비전투원은 호위함으로 대피.

오퍼레이터: 넷!

카즈키: 적 벤처를 모두 파괴해.

료고: 마중 나왔는데!

카즈키: 가자. 병사를 벤처로 접근시키지마!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 전투에 류는 참가하지 않기 때문에 고를 것도 없이 다른 4명으로 싸우게 된다. 특이한 점은 벤처에 탑승하지 않은 6명의 인간이 적으로 등장한다는 것이다. 그들은 곧 양쪽에 배치된 무인 벤처에 타게 된다. 오히려 인간과 싸울 때에는 벤처와 다르게 명중률과 데미지가 적다. 그러므로 이들이 벤처에 타기 전에 벤처를 처리해 놓자. 또한 빈 벤처에는 아군도 탑승할 수 있으므로 아군의 벤처가 많이 부서졌다면 내려서 그 벤처에 탑승하자.



▲인간이 벤처에 타기 전에 벤처를 파괴하자

료고: 헤헤, 낙승! 요새라고 어려운 게 없잖아!

카즈키: 그렇게 자만하지 마! 류는 잘 하고 있을까···

적 유니트
110식 진양×6

스테이지15

류: 위치가 조금 벗어난 듯 하군. 서둘러, 적이 혼란해할 때 기관실로 가자!

팜: 지도하지마. 나는 내 방식대로 할거야! 가요, 할아버지!

피토에프: 네, 아가씨!

팜: 꺄아!

피토에프: 아가씨! 괜찮습니까, 아가씨!

필리핀군 병사: 녀석들을 앞으로 보내지마!

팜: 날 쏘다니!

피토에프: 아가씨, 피하세요. 여기는 제가 맡겠습니다!

팜: 피해, 할아버지! 잘 보라고, 내 실력을!



▲두 번째 부대인 류

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션은 전 스테이지에 이어 팜 · 루이스와 류를 조종하게 된다. 그리고 팜의 부하인 피트에프는 NPC로 등장한다. 초기 배치 상태에서는 높낮이가 매우 크기 때문에 적이 있는 곳으로 이동할 수 없다. 위로 올라가기 위해서는 오른쪽 위에 위치한 승강기를 타야 한다. 팜과 류를 이쪽으로 이동시킨 다음 스위치를 누르면 위로 올라가게 된다. 그리고 피트에프는 미사일을 장비하고 있기 때문에 올라오지 않아도 공격을 가할 수 있다. 가운데 위치한 병사의 양쪽 문은 샷 건 등으로 부셔야 왼쪽으로 이동하게 된다.



▲이 곳으로 이동하여 스위치를 누르자

피토에프: 아가씨!

류: 바보같이, 혼자서 갈 생각이야! 할아버지, 아가씨를 죽이고 싶지 않다면 엄호를 부탁해!

적 유니트
인간×1
카셀M2×1
110식 진양×2

팜: 어때, 이 정도는 할 수 있다고!

피토에프: 대단하십니다, 아가씨.

류: 어지간히 하라고! 더 이상 소동을 피운다면 이대로 놓고 간다!

팜: 뭐야, 내 활약으로 작전은 성공했잖아!

류: 그렇다면 좋을 대로 해. 난 너희들과 운명을 같이 하고 싶지 않아.

팜: …알았어, 당신 지시대로 움직이면 되겠지! 하지만 이번 뿐이야!

류: …카즈키, 들려!? 대답해!

카즈키: 류!?

류: 그쪽 상황은 어때?

카즈키: 예정대로 격납고는 처리했어.

류: 그래, 이쪽은 돌입 위치가 약간 빗나갔어. 지금부터 기관실을 제압한다. 너희들은 그대로 작전을 속행해.

카즈키: 알았어!



▲이렇게 보면 예쁜군

스테이지16

카즈키: 다음은 플라이트 데크다. 서둘러!

료고: 아저씨는 괜찮을까?

카즈키: 류는 알아서 잘 할거야. 그것보다, 다른 사람을 걱정할 때가 아니야. 빨리하지 않으면 탈출할 수 없어…

료고: 그건 곤란하지. 좋아, 서두르자!

미호: 료고씨는 재밌네요.

아리사: …근거가 없을 뿐이에요.

●다가트 · 아하스 함교

오퍼레이터: 적, 격납고에서 플라이트 데크로 진입! 다른 부대도 기관실로 이동중!

함장: …각 블록 강제 폐쇄.

오퍼레이터: 네, 각 블록을 폐쇄합니다!

함장: …적 상황은?

오퍼레이터: 기관실의 적은 고립되었지만, 격납고는 돌파되었습니다!

함장: …플라이트 데크에 전력을 집중.

오퍼레이터: 네!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이곳에서 등장하는 적은 카셀M2(キャセルM2)를 제외하고는 모두 사정 거리가 매우 긴 무기를 지니고 있다. 그만큼 위력이 낮기 때문에 적이 몰려 있는 쪽으로 이동하여 접근전으로 파괴하자. 중앙에 위치한 저격수는 위력 높은 공격은 가하지 않으며, 반대로 아군이 공격할 때에는 공격 성공률이 매우 낮으니 마지막에 처리할 것. 헬기는 아리사의 미사일로 공격하자.



▲인간에게는 공격 성공률이 낮다

적 유니트
인간×1
110식 진양×2
카셀M2×1
한이거-P×2

카즈키: 좋아, 이쪽은 끝났다. 서둘러 탈출하자고.

료고: 빨리 도망가자!

스테이지17

팜: 기관실은 아직이야!?

류: 저 엘리베이터를 사용하여 위로 이동하자. 안에 기관실이 있어.

팜: 그곳을 파괴하면 이 요새를 멈출 수 있겠군.

류: 그러기 위해서는 먼저 기관실을 제압해야 돼. 그 다음 폭탄을 장치하여 기관부를 파괴한다.

팜: 말하지 않아도 알고 있어! 가요, 할아버지!

피토에프: 네, 아가씨!

필리핀군 병사: 왔다! 공격을 개시한다. 기관실로 접근시키지 마!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

스테이지 15와 동일하게 2대의 아군과 1대의 NPC로 공격하게 된다. 간단한 맵이지만 오른쪽 구역에 있는 적을 처리했다면 이번에는 엘리베이터를 타고 위로 올라가야 한다. 이때 NPC인 피트에프를 먼저 올려보내서 적의 HP를 없앤 다음 팜과 류를 보내자. 그러면 아군의 피해 없이 적을 처리할 수 있을 것이다.



▲이번에는 이 엘리베이터를 이용하자

적 유니트
인간×2
110식 진양×3

류: 폭탄은 설치 완료다.

카즈키: 들려, 류!?

류: 카즈키인가, 어때?

카즈키: 이쪽은 종료했어. 이대로 탈출한다!

류: 알았다! 카즈키 팀도 잘 해냈군…

팜: 그래, 꽤 하잖아.

류: 이쪽도 준비 OK다. 탈출한다!

팜: 잠깐. 나를 무시하는 거야!? 틀림없어! 가요, 할아버지!

피토에프: 네, 아가씨!



▲마치 에바의 아스카를 보는 듯하다

스테이지18

●다가트 · 아하스 함교

오퍼레이터: 기관실 격침, 정지합니다!

함장: …플라이트 데크는?

오퍼레이터: 응답 없습니다!

함장: …맥이 빠지는군.

오퍼레이터: 네?

함장: 아니, 아무 것도 아니야. …총사령부에 통신. 적부대의 습격으로 다가트 · 아하스는 행동 불능. 적의 루손 섬 상륙에 대비하라고.

오퍼레이터: 네!

함장: 함대 기함을 호위함으로 이행한다. 남은 함대는 이대로 루손 섬의 방어에 들어간다. 서둘러!

●민드로섬 야영지

류: 상황은 어때, 바이람?

바이람: 문제없어. 여기까지 왔다면, 다음은 바탄가스로 상륙하는 것 뿐이야. 그쪽은 어때? 약속대로 대한중 함대는 오겠지?

류: 걱정하지마. 예정대로 이쪽으로 향하고 있어.

바이람: 그래. 이쪽은 대한중 함대가 도착하는 대로 상륙작전을 개시한다. 함대에게는 상륙지원을 해달라고 전해.

류: 알았어.

[회화-류]

카즈키: 드디어 바탄가스로 상륙하는가!

류: 아니, 우리는 바탄가스로 상륙하지 않아.

카즈키: 무슨 말이지? 마이더스를 찾으러 가는 게 아니야?

류: 물론 그럴거야. 하지만 본대와는 다른 루트를 취한다. 우리는 바탄가스만을 우회하여 탈로 상륙, 직접 탈(タル) 기지를 습격한다.

카즈키: 우리만으로!?

료고: 또 터무니없는 말을 하는군….

류: 상륙 작전이 개시되면 정부군도 OCU군도 전력을 바탄가스로 집중시킬 거야. 탈 기지도 주력 부대의 대부분을 그쪽으로 보내겠지.

미호: 음, 방어가 없는 것을 노려 기지에 침입하는 것입니까? 꽤 좋은 작전이네요! 경찰관으로써는 용서할 수 없지만요….

료고: 그렇지, 나도 좋은 작전이라고 생각했어. 괜찮아, 괜찮아. 우리만으로도 충분해!

●민드로섬 야영지

류: 하지만 탈 기지는 공군 기지야. 주력인 항공 부대가 출격해도 기지 수비대는 남아 있을 거야. 결코



▲우회하여 공략하려는 류

호락호락한 작전은 아니야!

료고: 그러니까 그만두자고 했잖아. 우리들만으로는 무리라고!

카즈키: …료고, 적당히 해 둬.

팜: 료고는 보면 볼수록 정말 재미있네.

아리사: …아무 것도 생각하지 않을 뿐이에요.

[이동-가설 행거(ハンガー)]

여기에서는 벤처의 HP 개조 레벨을 2까지 올릴 수 있다. 또한 무기도 한단계 위력이 높은 것들을 살 수 있으므로 돈의 여유가 되는 한 충분히 벤처를 개조하자.

[회화-류]

류: 자세한 작전은 잠수함에서 설명하지. 준비는 됐지? 좋아. 출격이다!

●대한중군 잠수함 함교

류: 곧 상륙 작전이 개시한다. 이쪽의 작전을 설명하지. 이것이 탈 기지다. 이 기지는 산을 깎아서 만들었기 때문에 자연적으로 요새가 되었지. 마이더스는 기지 안의 연구 시설에 있을 거야. 우선 기지 정면에서 잠입하여 단번에 통신 시설로 향하여 레이더를 파괴하고 적을 장님으로 만든다. 기지를 혼란에 빠뜨리면, 단번에 기지 안으로 돌입하여 마이더스를 탈취한다. 마이더스 탈취후 기지에서 탈출, 바탄가스의 대한중 함대와 합류. 이상이다. 질문 있나?

미호: 정면에서 들어가 마이더스를 탈취하는 것 같은데요…

팜: 좋잖아? 살금살금 들어가는 것은 맞지 않아. 게다가 카즈키에 딱 맞는 작전이라고 생각해!

카즈키: 그래. 나도 살금살금 행동하는 것은 싫어.

아리사: …오빠, 너무 자만하지마.

류: 하지만 마이더스를 취급하는 것은 아가씨의 지시에 따른다. 특히 팜, 절대로 수다떨지 마! 실수하게 되면 기지가 단번에 날아간다고.

팜: …알았어. 너희들도 잘해! 남 때문에 죽는 것은 사양하겠어!

카즈키: …;

료고: 헤헤.

오퍼레이터: 류 동지, 상륙 포인트입니다. 준비해 주십시오.

류: 알았어. 작전 개시다. 가자!

●탈-タル-기지 관제실

오퍼레이터: 세마운 사령관님! 국적 불명기가 중앙을 돌파하여 시설 내로 침입했습니다!

세마운(セマウン): 반정부군의 상황은 어때!?

오퍼레이터: 반정부군은 현재 바탄가스 시내에서 수비대와 교전중입니다.

세마운: 제길, 부대가 없는 걸 노렸군…. 곧바로 연

구 시설로 향하고 있다는 것은…. 녀석들의 목적은 마이더스인가.

오퍼레이터: 적 공정 보트, 제 2진이 왔습니다!

세마운: 어떻게 해서든 막아!

팜: 여기네. 어디부터 잠입할거야?

류: 조심해! 감시 카메라가 있어. 접근하지마!

팜: …시끄럽군. 할아버지!

피토에프: 네. 아가씨.

팜: 이러면 불평이 없겠지. 빨리 가자!

카즈키: …

료고: 최근의 아가씨는 꽤 파워풀한데…

팜: 어. 경보인가? 이상하네. 이렇게 간단하게 발각되다니…

카즈키: 당연하지!

류: 빨리 움직여. 적이 온다!

팜: 알았어! 그렇게 말하지 말라고!!



▲정말 머리보다 행동이 앞서는 아가씨다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

원거리 공격이 가능한 벤처와 탱크가 다수 등장한다. 따라서 중요 파츠인 몸통이 쉽게 부서질 수 있으므로 아이템을 충분히 소지하고 있어야 한다. 그리고 인터 미션에서 벤처의 HP를 레벨 2까지 올리면 쉽게 파괴되는 일은 없을 것이다. 탱크는 접근하여 공격하면 반격을 받지 않는다.



▲미사일 공격은 주의할 것

적 유니트
110식 전양×2
지니×3
BT02 쿠어리베(クァラーベ)

팜: 도대체 어떻게 된 거야!?

류: 모르겠어. 하지만 누군가가 기지 안에 있는 것은 확실해.

아리사: 목적은 역시 마이더스겠죠?

류: 아마 그렇겠지.

카즈키: 어떻게 하지. 작전을 중지할까?

류: 아니. 상황을 알 때까지 이대로 속행한다. 누구인지는 모르겠지만 녀석들 덕분에 우리 일이 쉬워질지도 몰라.

미호: 어부지리라는 말이군요.

팜: 뭐야. 그건?

미호: 어부지리라는 말은요…

류: 마지막에는 우리가 얻는다는 뜻이다. 가자!

미호: …

스테이지19

신디: 조. 언제까지 이러고 있을 거야?

조: 저쪽에게 물어 봐.

데니스: 지금 에마와 루카브가 기지 안으로 잠입하고 있어. 그녀의 일이 끝날 때까지 적을 지연시켜야 돼.

가스톨: 데니스. 새로운 적입니다!

조: 응. OCU가 아니야… 뭐지?

데니스: …반정부군인가.

신디: 어떻게 하지? 일단 물러날까?

데니스: 아니. 에마를 버리고 갈 수는 없어.

조: 그럼 해봐야지. 가자!

류: 어쩐지 녀석들이 선수를 친 모양이군.

카즈키: 저건 USN군이잖아!? 녀석들도 이 기지를



▲또다시 등장한 USN

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

요코스카 기지에서 마주쳤던 USN군과 다시 싸우게 되는 미션이다. 라이플을 장비한 벤처 2대와 근접 공격용 벤처 2대가 등장한다. 따라서 2~3칸 정도에서 샷 건으로 공격하는 것이 비교적 안전한 방법이다. 4대 4로 아군의 수와 동일한데다가 적 플레이어의 능력이 매우 높으므로 한 대씩 확실하게 파괴해야 보다 쉽게 처리할 수 있을 것이다.



▲강력한 USN군과 싸우게 된다

알고 있었어!

팜: 어떻게 하지!?

료고: 어떻게 하다니. 저쪽은 해볼 생각인데.

류: 녀석들이 노리는 것은 마이더스다. 여기서 물러날 수는 없어. 가자!

적 유니트
렉슨M4F(レクソンM4F)×2
그래플M1P(グラップルM1P)×2

카즈키: 어떻게 된 거지? 설마 USN에게 마이더스를 탈취당한 것은 아닐까!?

류: 아니. 그랬다면 녀석들도 퇴각했을 거야. 아직 마이더스를 얻지는 못했을 거야.

팜: 그럼 USN보다 먼저 마이더스를 얻으면 되잖아. 간단하네. 그렇지 할아버지?

피토에프: 아가씨께서 말씀하신 그대로입니다.

팜: 그렇지!

카즈키: …어디가 간단한 거야.

류: 쓸데없는 전투를 피하기 위해 루트를 변경하지. 여기에서 산쪽으로 이동하여 기지내로 잠입한다. 모처럼 USN이 적을 끌어 주었으니까. 그것을 이용한다.



▲충실한 집사, 피토에프

스테이지20

●탈 기지 관제실

세마운: 적은 아직 제거되지 않았나!

오퍼레이터: 그것이, 반정부군의 별동대가 기지 내로 잠입한 모양입니다.

세마운: 발동대라고!? 어디로 향하고 있나!
오퍼레이터: 반정부군은 현재 헬기장으로 이동하고 있습니다.
세마운: 녀석들도 마이더스를 노리고 있는 것인가! 연구 시설에 연락하여 마이더스의 이송 준비를 시작하라!
오퍼레이터: 네!
세마운: 녀석들에게 마이더스를 넘겨줄 수는 없어!

카즈키: 기지에 잠입한다 하더라도, 어디로 들어가면 되지?
아리사: …저것을 봐요!
류: 헬기장인가… 사용되지 않는군. 저것이 반입구다.
카즈키: 저 크기라면 벤처로 잠입할 수 있어. 어이, 료고, 놓고 간다. 빨리 올라 와.
료고: 네, 네.
카즈키: 좋아. 입구를 연다. 류, 주위를 살펴 줘.
미호: 카즈키씨, 신중하게 움직이세요.
료고: 이녀석에겐 불가능한 거야.
카즈키: …너야말로 불가능하잖아.
아리사: 이제 그만 두세요…
미호: 류씨, 열렸어요!
아리사: 오빠들도 장난치지 마. 시간이 없으니 빨리 가죠. 까아!
류: 카즈키, 적이다!
카즈키: 아리사! 괜찮아!?
아리사: …난 괜찮아. 오빠는?
카즈키: 적에게 둘러싸여 있지만 전원 무사해.
류: 카즈키, 이야기는 나중에 해! 응전하라고!
카즈키: 아리사 곧 도와줄게. 그때까지 가만히 있어!
아리사: 오빠… 나, 마이더스를 찾으러 갈게.
카즈키: 무슨 말이야!?
아리사: 이대로는 USN에게 빼앗겨. 걱정하지마. 잘 할 테니까.
카즈키: 아리사, 아리사!
류: 카즈키, 오른쪽이다!
카즈키: 제길! 방해하지 마!!





▲반입구를 발견한 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에서 아리사는 출격할 수 없다. 따라서 그녀의 역할을 대신할 류를 반드시 팀에 집어넣자. 먼저 우측에 위치한 벤처 2대를 사정 거리를 확인하면서 처리한 다음 오른쪽으로 이동하면 헬기도 따라 올 것이다. 이때 류로 선공을 가한 다음 샷 건등의 간접무기로 공격하면 처리할 수 있다. 적의 포대는 접근하여 공격할 것.



▲적의 사정거리를 확인하여 공격하자

적 유니트
한이거(ハーンイーガー)×3
40mm고사포×3
110식 전양×2

카즈키: 류, 어때, 열리겠어!?
류: 그렇게 서두르지마. 지금 하고 있어.
카즈키: 서둘러, 아리사를 도와야 돼!
팜: 잠깐, 침착해!
카즈키: 침착할 수 있을 것 같아!?
류: 좋아, 끝났다!
카즈키: 가자!
팜: 잠깐, 카즈키!
료고: 소용없어, 누구도 막을 수 없다고. 이럴 때에는 카즈키가 하는 대로 내버려두는 게 좋아!
팜: 그건 뭐지!? 잠깐, 류, 네가 무슨 말 좀 해보라고.
류: 할 수 없어, 카즈키를 따라 가자고.
팜: 모두 카즈키에게는 관대하잖아! 잠깐 기다려, 나를 혼자 만들지 말라고!



▲아리사를 도우러 가는데…

스테이지21

●탑 기지 관제실
세마운: 마이더스의 이송은 어떻게 됐나?
오퍼레이터: 현재 반출 작업이 진행중입니다.
세마운: 좋아. 이대로 수상 공격기로 옮겨라. 이대로 바탄가스로 향한다.
오퍼레이터: 운송기가 아닙니까?
세마운: 상관없어. 안전 장치를 해제하고 언제라도 작동할 수 있는 상태로 해.
오퍼레이터: 하지만 그것을 사용하려면 GHQ의 허가가…
세마운: 책임은 내가 진다. 반정부군은 바탄가스를 점령하고 마닐라로 침공해 올 거야. 녀석들에게 이 나라를 넘길 수 없어!
오퍼레이터: 네!
세마운: 호세를 불러, 녀석에게 마이더스의 호위를 맡긴다!



아리사: …여기가 연구시설이네.
OCU군 병사: 안돼, 적이다! 빨리 이동시켜.
아리사: 부탁이에요, 움직이지 마세요, 움직이면 공격합니다! 까아!?
OCU군 병사: 여기는 우리가 맡는다. 빨리 마이더스를 운반해!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안됐지만 여기까지다. 후회하지는 말라고, 적인가!?
루카브: 반정부군을 돕다니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동을 할 시간이 없어. 빨리 마이더스를 쫓아.
에밀: 잠깐 기다려! …괜찮아?
아리사: 당신, 요코스카에 있던 USN 사람이군요. 왜 저를 도운거죠!?
에밀: 아리사, 너야말로 왜 여기에 있지? 넌 마이더스에 관여할 필요가 없어. 지금 빨리 도망쳐.
아리사: 어떻게 내 이름을…? 당신은 누구지!?
에밀: …아리사, 나를 모르겠어?
카즈키: 피해, 아리사!!
에밀: !!
아리사: 오빠!
루카브: 더 이상 놀 시간이 없어. 가자!
에밀: 아리사, 마이더스에 대해서는 잊어버려! 그것이 너와 동료를 위하는 거야!
카즈키: 도망치나!

아리사: 오빠, 그만 둬!

카즈키: 아리사?

아리사: 저 사람, 날 도와주었어.

카즈키: 도와주었다고? 아리사를!?

아리사: 응. 이유는 모르겠어. 하지만 날 알고 있었어…

류: 마이더스를 발견했나?

아리사: 병사가 컨테이너로 운반하고 있어요. 아마 그것이 마이더스라고 생각됩니다. 제지하려고 했지만…

카즈키: 신경 쓰지마. 너 때문이 아니야.

류: 그래. 방금 나갔나…

카즈키: 쫓아가자고!

류: 그래.



▲마이더스를 발견한 아리사



▲에밀과의 만남

카즈키: 마이더스는 어디에 있지!?

료고: 우와!

호세(ホセ): 움직이지마. 이번에는 놓치지 않겠어…

카즈키: !

호세: 한발 늦었군. 마이더스는 이제 이 기지에 없어.

카즈키: 어디지. 마이더스를 어디로 옮긴 거야!?

호세: 말할 필요는 없지. 단념하고 얌전하게 투항해. 그러면 목숨은 보증하지.

카즈키: 안돼! 이대로 마이더스를 놓칠 수 없어.

호세: 나는 쓸데없는 싸움은 하기 싫어. 단념하라고.

카즈키: 부탁해. 우리야말로 싸움을 하기 싫다고. 마이더스를 어디로 옮겼는지 알려 줘!

호세: 미안하지만 그건 불가능한 상담이지.

카즈키: 그럼 방해하지 마!

호세: 그만 둬. 나는 싸우고 싶지 않아. 너희들을 죽이고 싶지 않아!

료고: 싸우고 싶지 않다면 퇴각하라고! 우리는 바쁘니까!

호세: 바보같은… 그렇다면 너희들을 막아야지.

카즈키: 쓸데없는 말하지 말고 빨리 덤벼!



▲마이더스를 장착한 비행기

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

먼저 아군이 배치된 위치에서 바로 위에 길목을 막고 있는 호세를 집중 공격하여 처리하자. 그의 공격력은 매우 강하므로 바로 처리하지 않으면 상황은 어렵게 돌아간다. 적 벤처의 수가 그리 많지 않기 때문에 집중 공격만 당하지 않으면 쉽게 돌파할 수 있다.



▲먼저 호세를 처리하자

적 유니트
110식 진양×3
BT02 쿠어라베×2
한이거×1

카즈키: 류, 지금부터는 어떻게 하지!?

류: 마이더스가 반출된 이상, 이 기지에 있을 필요는 없어. 작전은 실패다. 바탄가스에서 함대와 합류하고 다음 일을 생각하자고.

카즈키: 제길, 여기까지 와서…



▲철수하는 카즈키 일행

류: 자책할 시간이 없어. 서둘러 다음 수단을 찾자.

카즈키: …알았어.

류: 가자.

스테이지22

아리사: !?

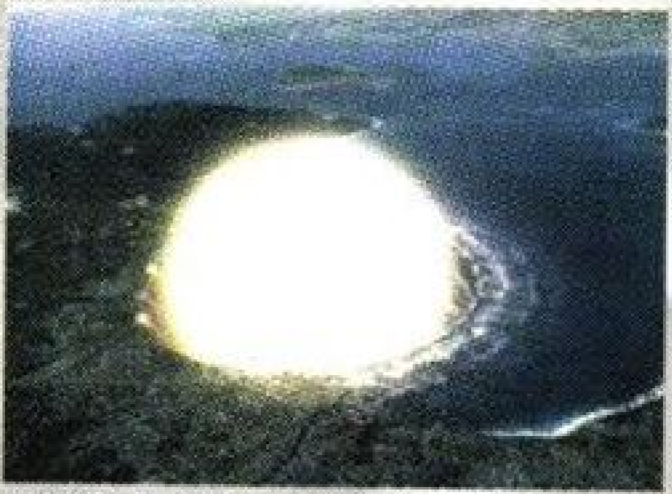
료고: 어이, 카즈키!?

카즈키: 이것은… 이 폭발은 마이더스다!

아리사: 바탄가스 쪽이에요!

카즈키: 서둘러, 류!

류: 알았어!



▲마이더스에 의해 초토화되는 바탄가스

●바탄가스 시가

아리사: 너무해… 이것이 피를 나눈 인간이 한 짓이야…

카즈키: 도시가 하나 없어졌어… 이것이 마이더스의 위력인가…

류: 그래. 무서운 병기다…

에밀: 그래도, 이젠 이 세계에서는 존재하지 않아.

카즈키: 누구지!? 당신은…

에밀: 또 만났군요.

카즈키: USN인가. 또 싸우려 하는가!

루카브: 마이더스를 잃었어. 지금 너희들과 여기에서 싸울 의미는 없지.

카즈키: 그럼 왜 이런 곳에 있지!?

루카브: 마이더스는 우리의 것이다. 어떤 형태로든 데이터를 채취할 필요는 있지.

카즈키: 이만한 파괴력이라면 만족할 만한 데이터를 얻을 수 있겠지?

루카브: 그래. 우리의 예상을 훨씬 상회한다.

아리사: …왜죠? 왜 이런 것을 만들었죠? 당신들이 이런 폭탄을 만들었기 때문에 죄없는 사람들이 희



▲슬퍼하는 아리사

생되었어요. 당신들은 자기만 살아 남는다면 그것으로 좋다고 생각하나요!?
에밀: 틀려. 그런 생각은 없어. 아리사, 부탁이야. 내말 좀 들어줘!
루카브: 그만둬, 에밀. 녀석들은 아무 것도 이해할 수 없어.
아리사: 에밀!?

[회화-아리사]
아리사: 왜 그래, 아리사?
아리사: …에밀?
에밀: 그래, 내 이름은 에밀 · 크람스코이. …정말 잊은 거야? 생각해봐, 아리사. 아니, 아리시아나 · 크람스코이!
아리사: …에, 에마!?


▲스퀘어는 꽃밭은 좋아하나 보다

아리사: 설마, 언니? 에마 언니야!? 살아 있었다니….
에밀: 아리사, 기억해냈구나.
아리사: 응, 기억하고 있어. 둘이서 불렀던 노래도, 언니가 만든 꽃장식도! 하지만 왜 USN에? 어떻게 폭탄에 관여하고 있지!?
루카브: 에밀은 마이더스의 설계자로 최고 책임자다.
에밀: ….

[회화-에밀]
아리사: 폭탄을 만든 것이 에마 언니라니… 거짓말이야. 거짓말이겠지, 언니. 거짓말이지?
에밀: ….
아리사: 그렇게 온화하던 에마 언니가… 믿을 수 없어….
에밀: 마이더스를 설계한 것은 정말이야….
아리사: 그런….
에밀: 들어 봐, 아리사. 나는 폭탄 따위를 만들 생각은 없었어. 오직 아버지와 어머니의 연구를 계속한 것 뿐이야….
아리사: 그만 둬. 듣고 싶지 않아! 자신의 연구를 위해서 사람을 죽이다니.
에밀: 그런 게 아니야. 나아말로 폭탄을 막으러 온 거야. 하지만 막을 수 없었어….
아리사: 도시가 하나 없어졌어! 당신 때문에, 죄도 없는 사람이 몇이나 죽었다고 생각해! 나는 용서할 수 없어. 당신은 그 순진하던 언니가 아니야!!
에밀: 아리사….
아리사: 접근하지 마.
루카브: 그만둬, 에밀. 그들은 아무 것도 이해 못해. 우리들은 여기에서 실례하지.
카즈키: 어이, 기다려! 류, 그냥 보낼 거야!?
류: 할 수 없어. 지금은 녀석들과 싸울 때가 아니야. 대한중 함대도 파멸되었어. 우리야말로 필리핀에서 탈출해야 돼. USN과 상관할 틈이 없어.

[회화-류]
카즈키: 도대체, 뭐가 어떻게 돌아가고 있는 거지!
류: 어쨌든 몸을 숨길 만한 장소로 가자고.

●바탄가스 주점
카즈키: 여기에서 어떻게 할 거지, 류?
류: 마이더스 때문에 아군의 대부분을 잃었어. 이대로는 우리도 고립될 뿐이야.
료고: 혹시 여기에서 잡히는 것은 아닐까? 잡히면 어떻게 하지?
류: 틀림없이 사형이다.
료고: 그렇게 솔직하게 대답하지마. 슬퍼지니까.
류: 어때, 대한중에 오지 않을래? 이대로 일본에 돌아갈 수는 없잖아?
카즈키: 하지만 이렇게 피하기만 하면…
류: 내가 아는 사람의 도움을 받으면 될 거야. 그 사람에게 부탁하면 마이더스의 문제에도 힘이 되겠지.
료고: 대한중과는 다른 사람인가?
류: 그래, 대한중인이 아니야. 라브누이(ラーブヌイ)의 대사를 맡고 있어. 하지만 대한중을 사랑하고, 우리를 위해서 일하고 있지. 지금 대한중에 없어서는 안될 사람이다.
카즈키: 하지만 그 사람이 일본을 위해 힘을 빌려준다는 보증은 없어.
류: 이대로 일본의 불안정한 사태가 계속되면 대한중만이 아니라, 아시아 전체가 피해를 받는다. 일본의 안정은 대한중과 아시아의 발전을 위해 필요한 것이지. 반드시 힘을 빌려 줄 거야.
카즈키: 알았어. 아리사를 더 이상 위험한 곳에 놔둘 수 없어. 대한중에 가자.
류: 알았어. 다음은 이 나라를 탈출할 방법인데….

[회화-팜]
팜: 모두 곤란해하고 있군. 드디어 내 차례야.
료고: 그래, 아가씨는 입다물고 있어.
팜: 뭐야, 그 태도는! 내가 도와주겠다고 말하는 거야!
료고: 이런 상황에서 아가씨가 뭘 할 수 있다는 거지?
팜: 모르고 있군. 나에게 불가능한 일은 없어! 할아버지, 운송기의 수배를 부탁해요.
피토에프: 네, 아가씨!
카즈키: 운송기라니, 너 그런 것까지 가능해!?
팜: 나를 누구로 보는거야. 루이스가의 장녀라고! 운송기 한 대나 두 대는 간단해.
료고: 대단한데!
팜: 그 대신 조건이 있어.

[회화-팜]
카즈키: 조건?
팜: 그래, 나도 데리고 가.
피토에프: 아가씨!? 그것은 안됩니다!
팜: 할아버지는 말하지마! 반정부군도 파멸했고, 여기에 있어도 이제 내 거주지는 없어.
피토에프: 그럼 집으로 돌아가시죠. 그러면 주인님도 기뻐하실 겁니다!
팜: 싫어, 그것은 절대 싫어! 나는 새장 속의 새가 되는 것은 정말 싫어! 나는 시험해 보고 싶어. 아버지와 루이스가의 힘이 아닌, 내 자신의 힘으로 어디까지 할 수 있는지 알고 싶어.
피토에프: 아가씨… 그럼 저도 함께!
팜: 할아버지, 나는 혼자서라고 말했어! 당신은 잘해 주었어. 하지만 나는 혼자서 가고 싶어. 아버지에게 도움을 받는 것도 이것이 마지막이야. 뒤는 내 힘으로 하겠어. 피토에프, 이해해 줘.
피토에프: 아가씨, 모르겠습니다. 할아버지는 납득할 수 없어요!
료고: 어떻게 되든 상관없지만 빨리 운송기를 불러주지 않을래?
팜: 알았어. 잠깐 기다려! 할아버지, 빨리!
피토에프: 알겠습니다. 하지만, 반드시 저도 함께 가겠습니다!
팜: 정말! 멍청한 사람!



▲팜도 따라가겠다고 한다

세로프: 여기인가, 통보가 있었던 마을이?
OCU군 병사: 네!
세로프: 흠… 너희들은 보고만 있어. 내가 처리하지.

●바탄가스 주점
카즈키: 진당 사냥인가… 편히 쉴 수가 없군.
류: 여기에서 단번에 반정부군을 파괴할 생각이군. 잡히면 목숨은 없어.
피토에프: 아가씨, 운송기의 수배는 끝났습니다. 지

금 이쪽을 향해 오고 있습니다.
팜: 모두 들은 대로야!
류: …폭발인가?
타루라(タルラ): 어이, 큰일이야! 군 벤처가 도시를 공격하고 있어.
마스터: 그런 일이!?
류: 잔당 사냥이다. 녀석들은 움직임이 빨라.
카즈키: 도시를 파괴할 생각인가?
료고: 여기에 있으면 위험해. 빨리 도망치자…
카즈키: 잠깐 기다려. 이대로 놔둘 거야!? 도시가 파괴된다고!
료고: 나갈 거야? 농담이겠지. 녀석들은 우리를 노리고 있어.
류: 료고의 말대로야. 녀석들에게 상관하지 말고 이대로 도망치자.
카즈키: 우리 때문에 도시 사람이 습격당하고 있어. 그냥 보고 갈 수는 없어!
료고: 어이, 카즈키! 바보같은 녀석. 뛰어 나가다니.
류: …할 수 없어. 나가자!


▲세로프의 기습

미션
■승리 조건: 세로프(セロフ)의 사망
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

OCU군의 벤처 기술자 세로프가 등장하여 카즈키와 싸우게 된다. 세로프의 벤처는 무기로 가득차 있으며, 부하로 나오는 벤처도 매우 강력하므로 매우 힘든 전투가 될 것이다. 먼저 세로프에게 접근하기 위해서는 부하들의 벤처를 먼저 처리해야 한다. 이 과정에서 많은 아이템을 사용해야 할 것이다. 그리고 세로프의 경우 원거리 무기의 발사로 AP가 매우 적으니 HP가 높은 카즈키의 벤처로 선공을 가한 다음 다른 유니트로 마무리를 하자.


▲세로프만 처리하면 미션은 끝난다

적 유니트
카셀M2×2
110식 진양×2
지니암M0(ジーニアスM0)×1

세로프: 헤헤, 내가…최고다… 헤헤헤… 내가… 내…가…
카즈키: 또 싸우려는가…
류: 죽고 싶지 않다면, 조심해!
카즈키: 미안…
료고: 어이! 큰일이야! 적의 원군이야! 이대로는 포위된다!
카즈키: 쳇, 신형기를 쓰러뜨리는데 신경을 너무 썼어…
팜: 포기하는 것은 일러!
류: !
아리사: …운송기?
료고: 어이, 혹시 저것이 팜家의 운송기인가!?
팜: 그래. 도시 외곽에 착륙할 거야. 서둘러!


▲때마침 운송기가 나타난다

●운송기내
카즈키: 모두 탑승했지?
료고: 후, 이번에는 정말 죽는 줄 알았어…
아리사: 다 모인 것 같아.
류: 이상하군. 왜 녀석들은 따라 오지 않지?
팜: 할아버지? 어디에 있어? … 설마!?
피토에프: 죄송합니다. 아가씨. 이제 여기에서 작별이군요. 긴 시간동안 고마웠습니다. 자, 이 앞은 지나갈 수 없다!


▲운송기에게 시간을 벌어주는 할아버지. 결국엔 살아 남는다

스테이지23

●운송기내
팜: 피토에프…
료고: 그렇게 침울해 하지마. 너답지 않아. 괜찮을 거야. 그 할아버지는 분명 살아 있을 거야.
팜: …흥. 위로하는 거야? 당신이 걱정을 하다니, 나도 끝이네.
료고: 그 말투는 뭐지? 귀엽지 않아.
팜: 뭐라고! 루이스가문의 장녀에게 귀엽지 않다고!?
료고: 아, 아니, 미안. 내가 나빴어! 귀엽지 않다던지, 어리광이 지나치다던지, 입이 험하다던지, 음, 그리고… 성격이 이상하다고 말하지 않을게. 용서해 줘.
팜: 목숨이 아까운 모양이군. 이대로 운송기 밖으로 내던지면 좋을 텐데!
료고: 그러니까 미안하다고 했잖아?
미호: 저… 내던져도 좋습니까?
카즈키: 괜찮아. 료고는 그래야 정신 차리니까.
미호: 그렇습니까…
파일럿: 곧 대만 상공입니다. 여기까지 왔으니 안심해도 좋습니다.
류: 아니, 아직 안심할 수 없어. 마지막까지 조심해.
파일럿: 알겠습니다.
카즈키: 이제 대한중이겠지. 왜 그렇게 신경쓰는 거지?
류: 대한중도 국내가 안정돼있는 것은 아니야. 게다가 마이더스의 제조 방법을 알고 있는 인간을, USN이 가만히 놔둘 리도 없어.
카즈키: USN인가…
료고: 그래도 아리사의 언니가 마이더스를 만들다니 놀랐어.
미호: 그래요. 천재 자매라니 대단하지 않습니까?
아리사: …
카즈키: 그만둬! 아리사가 가장 쇼크를 받았어.
아리사: …오빠.
료고: 아리사, 그렇게 신경쓰지 마.
미호: 그래요. 언니도 분명히 사정이 있었을 거예요.
아리사: …그렇게 걱정하지 마세요. 나는 괜찮으니까.


▲미사일에 격추된 운송기



카즈키: …아리사.

파일럿: 레이더에 반응, 대공 미사일입니다!

류: 적인가!?

파일럿: 록온 되었습니다!

류: 피해!

파일럿: 미사일 접근, 안됩니다. 피할 수 없습니다!

료고: 뭐지!?

카즈키: 류, 어떻게 된 거야!?

류: 공격을 받았어. 추락하기 전에 탈출한다!

미호: 운송기에서 뛰어 내립니까!?

류: 상황을 설명할 겨를이 없어. 빨리 벤처에 타!

낙하 경험은 있어!?

카즈키: 군인이 아니야. 그럴리 없잖아!

류: 누구라도 처음은 있어. 걱정하지 마.

카즈키: …정말 괜찮을까?

류: 이대로라면 죽는다고. 빨리 해!

카즈키: 알았어!



▲낙하하는 카즈키 일행

류: 어이, 살아 있어!?

카즈키: 그래, 괜찮아…

미호: 결국 성공했잖아!

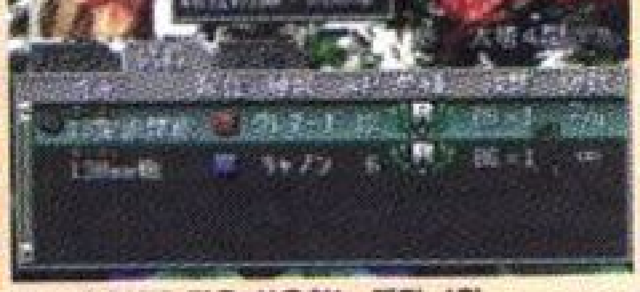
팜: 무슨 말이야. 보라고! 적에게 포위되었잖아!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

산악 지형으로 이동이 쉽지 않다. 게다가 그레네이드 탄을 사용하는 태탑 4형까지 가세하므로 접근전은 금물이다. 처음의 자리에서 적이 다가오는 것을 기다려 하나씩 각개 격파로 처리하자. 그리고 아리사는 패닉 샷등의 스킬로 적의 움직임을 막을 수 있으므로 원거리에서 미사일로 적의 기세를 제압할 것. 라이플을 장비하고 공격하는 적은 나무가 많기 때문에 공격 성공률이 낮으므로 무시하자.



▲그레네이드 탄을 사용하는 태탑 4형

적 유니트
그라플M1×2
렉슨M4F×3
태탑4형×1

핫타(ハッタ): 대단한 보물은 아니잖아. 정보와 틀린 건가?

벤처병: 아니, 틀림없습니다. 연락이 있던 녀석들입니다.

핫타: 뭐, 괜찮아. 이대로 빈손으로 돌아갈 수도 없어.

팜: 뭐지, 이녀석들은. 어디 군이야!?

카즈키: 알겠어, 류?

류: 화련단(華蓮)인가.

카즈키: 화련단?

류: 설명은 나중에. 돌파한다!

카즈키: 류, 화련단이라니?

류: 녀석들은 대한중 정부에 반항하고 있는 게릴라야.

료고: 게릴라가 우리를 습격해?

류: 모르겠어. 하지만 뭔가 뒤가 있을 것 같아.

카즈키: 뒤?

류: 그래. 화련단이 우연히 지나가던 우리를 공격한 것 같지는 않아. 누군가가 우리를 노리고 있어.

카즈키: 왜 우리를 노리는 거지!?

류: 이유는 아가씨야.

아리사: …저말입니까?

류: 그래. USN의 과학자 이외에 마이더스의 제조 비밀을 알고 있는 유일한 인간이다. 노리는 나라는 얼마든지 있지.

아리사: …그런.

카즈키: 재길, 농담하지 마.

팜: 그런데 어떻게 할 거지? 이런 장소에서 노숙하는 것은 싫어!

류: 대북 방면으로 이동하자. 근처에 대한중군의 기지가 있어. 사령관은 마음에 들지 않지만 다른 방법이 없어.

스테이지24

●기륭 기지

류: 건강해 보이는데, 한.

한(ハン): 류인가? 국가 주도 직속으로 군을 마음대로 사용하더군. 주석에 취임이라도 했나? 아니면 비겁한 방법을 사용했겠지.

류: 안심해. 나는 네 다리는 잡지 않아. 그것보다 임무 도중에 화련단에게 습격당해서 이동 수단을 잃었다. 협력해 줘.

한: 극비 임무인가… 듣기엔 남사에 있던 대한중 함대를 전멸시켰다고 하던데, 그것도 임무인가? 과연 주석 직속의 에이전트답군. 보통이라면 책임을 물어서 군에서 추방당했을 텐데.

류: 뭐가 듣고 싶나?

한: 아니, 그렇게 유능한 에이전트도 실패를 할 때가 있다는 생각을 했어.

류: 원인은 네가 화련단을 제압하지 않은데 있어.

한: 여기도 여러 가지로 바빠. 화련단같은 녀석들을 상대할 시간이 없어. 지금 USN이 대만 각지에 낙하 작전을 실시하고 있어. 나는 그 대응으로 바쁘다고!

류: …역시 USN이 움직였군.

한: 어쨌든 너희들을 돌볼 여유가 없다고.

[회화-한]

료고: 그렇게 딱딱하게 굴지 말고 잠깐 도와주는 게 좋잖아.

한: 뭐지, 이 녀석들은?

팜: 하고 싶은 말이 있다면 확실하게 말해! 끈적끈적한 것은 어른답지 않아.

한: 예의를 모르는 녀석들이군. 그것이 부탁하는 태도인가? 뭐, 협력해 줘야겠지. 하지만 여기에서는 내 계급이 위다. 내 명령에 따라 행동하라고!

류: …괜찮겠지.

한: 아니야. 부탁하겠습니다. 한 사령 각하겠지?

류: …한 사령 각하. 부탁드립니다.

한: 좋아. 그렇다면 생각해 보지.

카즈키: 어이, 적당히 하라고! 류에게 뭔가 원한이라도 있는 거야!

류: 그만 둬, 카즈키!

카즈키: 하지만!

류: 괜찮아!

한: 과연 류는 머리가 빨라. 지금 여기에서 날 거역해 봤자 좋은 일은 하나도 없지.

류: …



▲주인공을 궁지에 몰아넣는 한

한: 주석에게는 내가 매우 협력적이었다고 보고해 줘. 와하하하하!

[회화-류]

카즈키: 류! 그렇게 말해도 괜찮겠어?

류: 녀석이 말하는 건 신경쓰지마. 그것보다. (한은 도움이 안돼. 우리가 움직여야겠어.)

카즈키: (어디 좋은 방법이 있어?)

류: (도움이 될 만한 사람이 시내에 있어. 그 사람과 주점에서 만나도록 하자.)

● 대북시 주점

카즈키: 정보통이라는 사람은 어디에 있지?

류: 저기다. 저기 갈색 스웨터를 입고 있는 남자다.

[회화-갈색 스웨터의 남자(茶色いスーツの男)]

류: 크레이 대사, 미안해.

크레이(クレイ): 아무리 급하다고 하더라도 사람이 많은 곳은 피해 줘. 이쪽 신분도 생각해 줘야지.

류: 이런 장소가 오히려 이상하지 않아.

카즈키: 이 사람이 정보통인가?

크레이: 정보통! 실례다!

류: 소개하지. USN 대사관의 크레이 대사다.

료고: USN의 대사!?

류: 표면으로는. 뒤로는 대한중군의 첩보원이지.

아리사: …USN의 대사가 스파이라구요?

카즈키: 역시. 큰 도움이 되겠군.

크레이: 뭐지, 이녀석들은? 일본인같은데….

류: 내가 고용한 용병이다. 걱정하지 마.

크레이: 정보부는 언제부터 아이들을 맡아왔지?

류: 아니, 일도 못하는 돌머리보다는 도움이 되지.

크레이: 한(ハン)말인가? 확실히 녀석은 자신의 출세밖에 모르지.

류: 그 남자가 도움이 되지 못하니까 일부러 당신을 만나러 온거야.

크레이: USN의 강하 작전 말인가… 이번 강하 작전은 FAI와 군이 협력하여 이루어 진거야. 목표가 되는 운송기를 대만 상공에서 게릴라를 사용하여 격추시켜서 강하 부대가 목표를 확보하는 것이지.

[회화-크레이 대사]

카즈키: 그 목표는 아리사를 말하나?

크레이: 아리사?

류: 내가 확보하고 있는 일방군의 과학자다.

크레이: 그래? 그 과학자가 마이더스의 제조방법을 알고 있겠군. 그럼 빨리 대만을 탈출해. USN은 과학자의 확보가 불가능할 경우, 과학자와 너희들 전원을 살해할거야.

류: 마이더스의 정보를 알고 있는 자는 모두 죽인다는 뜻인가… 강하 부대의 이동 루트는 알고 있어?

크레이: 아니, 거기까지는 몰라. 대단한 스펜더를 고용했다는 정보도 있고, 매우 크게 일을 벌일 생각인가봐.

카즈키: 스펜더?

팜: 그것도 몰라? 돈이라면 어떤 더러운 일도 하는 해커를 말해.

크레이: 나도 위조 정보를 흘려서 시간을 벌어 보지. 그 사이에 대한중 본토로 넘어가라고.

류: 미안해, 부탁한다.



▲스파이인 크레이 대사

[이동-가게를 나간다]

대북 샵(台北ショップ)에 가면 새롭게 개조 레벨을 올릴 수 있다. 모든 볼일이 끝나면 기지로 돌아가자.

● 기륭 기지

류: 한, 상황이 변했어! 지금 출발하겠다. 운송기를 준비해 줘!

한: 안됐지만 운송기는 사용할 수 없어.

류: 뭐라고!?

한: 이것을 봐. 누군가가 공항을 연결하는 관제 시스템에 침입하여 모든 관제 시스템이 마비되었어.

카즈키: 뭐라고!?

한: …관제 시스템을 사용할 수 없다면 운송기도 운송선도 출격할 수 없어.

류: 복구는?

한: 지금 총력으로 범인을 찾고 있지만 언제 이루어질지는 몰라. 단념해. 잠시 동안 움직일 수 없어.

류: …USN녀석들, 스펜더를 고용한 것은 이것 때문이었군. 한, 운송기를 준비해 줘!

한: 바보같이. 날지 못한다고 설명했잖아!

류: 관제는 필요없어. 자력으로 비행한다.

팜: 무슨 말을 하는 거야!?

류: USN은 우리의 이동 수단을 한정시킬 모양이야. 그러면 우리도 저쪽의 뒤를 노려야지.

한: 뭐지!?

상강군 병사: 습격입니다! 활주로 내에 침입하여 격납고를 파괴하고 있습니다!

류: !

한: 벤처 부대로 영격하라! USN이 빨랐군. 직접 발을 묶을 생각이야.

카즈키: 류!

류: 알았어. 더 이상 녀석들 생각대로 움직일 수는 없어! 한, 우리도 나간다!

한: 맘대로 해!

상강군 병사: 기다려 주십시오. 적부대, 퇴각을 시작했습니다!

한: 뭐야!?

료고: 뭐야, 녀석들의 목적은 우리가 아니야!?

카즈키: 제길, 도망치게 놔둘 수는 없어!

료고: 어이, 기다려!

한: 멋대로군. 귀찮은 녀석들이야.

상강군 병사: 그들에게 증원을 보냅니까?

한: 놔둬. 녀석들을 위해서 전력을 소비할 필요는 없어.



▲스펜더에게 침입당한 기지

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

운송기의 이착륙을 도와주는 관제 시스템을 파괴한 USN군. 다시 한번 USN군과 싸우게 된다. 그들의 벤처는 모두 2단계까지 업그레이드가 된 상태로 방어력은 대단하다. 그러나 무기가 근접 무기와 라이플 밖에 없기 때문에 근접 무기만 장비한 죠(ジョー)와 가스톨(ガストル)은 머신건과 샷 건으로, 라이플을 장비한 나머지 두 캐릭터는 접근전으로 처리하자.



▲다시 등장한 USN군

적 유니트
그라플M1P×2
렉슨M4F×2

료고: 지금 녀석들, 필리핀 기지에 있었던 녀석 아닌가?

류: 그래. 우리를 쫓아 왔군. 녀석들도 마이더스의 비밀을 없애기 위해 필사적이야.

카즈키: 지금부터는 어떻게 하지, 류?

류: 어쨌든 이동 수단을 확보해야지. 일단 기지로 돌아간다.

스테이지25

●기륭 기지

류: 한, 상황은 어때?

한: 단념해. 여기만이 아니라 항구와 민간 공항까지 습격당했어.

류: 역시 육로로 대한중 본토로 넘어가는 수밖에 없군.

카즈키: 육로라니, 바다는 어떻게 하려고?

류: 대만과 대한중의 사이에는 세계 최대의 해저 터널이 있어. 그 해저 터널을 사용하면 육로를 사용하여 대한중 본토로 넘어갈 수 있어.

료고: 그럼 처음부터 그 터널을 사용했으면 됐잖아.

팜: 당신도 머리가 나쁘네… 그렇게 간단한 루트는 적도 알아차린다고.

아리사: …터널 내에서 공격당하면 도망칠 장소도 없어요.

류: 그대로다. 우리의 이동 수단을 파괴한 것은 해저 터널을 사용시키기 위해서야.

카즈키: 다른 방법은 없어?

류: 우리에게 선택의 여지는 없어. 작전의 지휘를 하고 있는 것은 매우 영리한 녀석이야. 이쪽도 각오를 해야지. 카즈키, 서둘러 탈출 준비를 해. (이후 대북시로 나오며 대북 샵에 들어가면 벤처를 세팅할 수 있다. 모두 끝났으면 시내를 나간다(街を出る)를 선택하자.)

[회화-류]

류: 준비는 됐나? (준비완료(準備完了)를 선택하자.)

한: 대만을 탈출하려고? 이쪽은 기지와 시가지를 지키고 있어서 도울 수 없어.

류: 걱정하지마. 처음부터 그럴 생각은 없었어.

한: 무사히 대한중으로 넘어가라고.

●기륭 기지

한: 전부대에게 현재 그대로 대기하라고 해. 류의 부대를 엄호할 필요는 없어.

상강군 병사: 네!

한: 그래, 류가 시가지로 도망친다면 시가지에 들어가기 전에 파괴해!

상강군 병사: 네? 하지만!?

한: 상관없어. 대북을 지키기 위해서다. 상관없으니 발포해!

상강군 병사: 네!

한: 어느 쪽으로 가더라도 USN에게 당할 거야. 걱정할 필요는 없어. 쿠쿠쿠, 저 재수없는 얼굴을 보지 않게 되니 속편군.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 함정에 빠진 카즈키와 류. 터널 입구에서 군용 열차를 타려할 때 USN군이 나타나 이들과 싸우게 된다. 적들은 모두 머신 건과 라이플로 무장하고 있다. 그러나 그들의 공격 범위에 들어가지 않는 한 공격을 받지 않으므로 한 대씩 확실하게 처리하면서 남쪽으로 내려오자.



▲한 대씩 확실하게 처리하자

적 유니트
그라플M1×3
렉슨M4F×4

류: 역시 여기에서 우리를 기다리고 있었군.

카즈키: 고민해도 방법은 없어. 열차를 사용하여 단번에 가자고.

료고: 오우, 카즈키도 강해졌군…

카즈키: …쓸데없는 짓 하면 놓고 간다.

류: 좋아. 전원 탑승해. 출발한다!



▲열차를 이용하여 탈출한다

스테이지26

류: !

카즈키: 뭐지!?

료고: 아파! 아저씨, 잠깐 기다려 봐!

류: 미안, 지금 그럴 상황이 아니야. 벤처를 기동시켜!

USN군 병사: 여기는 찰리 리더. 목표는 멈췄다. 포획할 필요는 없다. 전원 사살해!



▲적의 공격에 당한 열차

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

열차를 타고 탈출하는 카즈키 일행. 그러나 터널 내에도 USN군이 기다리고 있었다. 적의 무장은 스테이지 25와 거의 같다. 그러나 아군과 같은 머신 건이라고 해도 위력이 더욱 뛰어나기 때문에 지형을 잘 이용해야 큰 피해없이 파괴시킬 수 있다. 아군의 초기 위치는 터널 위에 있으므로 이를 이용하여 머신 건을 장착한 적의 벤처를 처리하자.



▲고도 차이를 이용하라

적 유니트
그라플M1×2
렉슨M4F×4

류: 잘 했어. 이제 곧 출구야.

카즈키: 후, 이제 대한중인가.

료고: 일단 안심이다.

류: 그러면 좋겠지만…

아리사: …어떤 의미입니까?

류: 대한중이라도, 여러 가지 소동이 있었으니까. 어쨌든 터널을 나가자고. 가자!

스테이지27

●복주 해군 기지

량(リャン): 연락을 넣은 정보부의 사람이 당신이었어?

류: 미안. 협력해 줘.

량: 상해에 가지 않으면 안되는가 보군. 국가 주석의 이름으로 당신에게 협력하라는 명령을 받았어.

협력하는 것은 상관 하지 않지만, 상해에 가기 위한 루트는 한정되어 있어.

류: 어떤 의미지?

량: 화련단의 움직임이 활발해졌어. 광주를 중심으로 이 복주에도 많은 수의 화련단이 집결되어 있어. 한심한 말이지만, 군의 일부도 녀석들에게 동조하기 시작했지. 그래서 화남의 항구와 공항 몇 개가 녀석들의 손에 떨어졌어.

류: 그렇게 까지 상황이 악화되다니…

량: 멋대로 움직이면 녀석들의 희생물이 될 뿐이야.



[회화-량 사령관]

료고: 화련단이 그렇게 대단한 조직인가?

량: 조직적으로는 단순한 게릴라지만, 깔보지 말라고. 녀석들은 자신들의 이익을 위해서 외국과 손을 잡아 대한중 정부를 배신할 생각까지 하고 있어. 돈이라면 사람 목숨 따위는 아무 것도 아니라고 생각하는 녀석들이지.

미호: 그것은 위험하군요…

팜: 그렇게 말해도 그다지 위험해 보이지는 않는데.

[회화-류]

카즈키: 어떻게 하지, 류?

류: 음, 이상하군… USN이 밀어준다고 해도 화련단의 움직임이 너무 활발해. 도대체 뭐가 있는 거지?

량: 민·호안쥬를 알고 있나?

카즈키: 민?

류: 민주주의를 제창하던 주석 차관이다. 수년전에 항공기 사고로 가족과 함께 사망했지.

량: 그런데 민의 아들이 살아 있어.

류: 확실한가?

량: 확인은 아직. 하지만 민의 아들이 살아있어 화련단의 지휘를 맡고 있다면, 화련단으로써는 최고의 선전 문구가 되지.

류: 화련단의 움직임이 활발한 것은 그것 때문인가?

량: 지금도 군과 정치가 사이에는 민을 지지하는 자가 많기 때문이지. 이 기회를 타고서 단번에 세력을 넓히고 있어.

[회화-량 사령관]

량: 최근에는 USN과 손을 잡고서 멋대로 설치고 있어. 정말 위험한 녀석들이야.

[회화-량 사령관]

카즈키: USN과 화련단이 손을 잡았다니, 우리도 간단하게 상해로 갈 수 없겠군…

량: 효천뇌관(哮天[illegible])과 합류하는 건 어때?

류: …

미호: 뭐죠, 그 효천뇌관이라는 건?

량: 대한중군이 자랑하는 육상 이동 요새야.

료고: 그런 게 있었다면 빨리 말했어야지! 그걸 타고 편안하게 상해로 가자.

량: 지금이라면 장사 부근에서 합류할 수 있을 거야. 다소 돌아서 가는 것이 비교적 안전하게 상해까지 이동할 수 있을 거야.

류: 다른 수단은 없는 듯 하고, 할 수 없지.

카즈키: 전투인가!?

료고: 봐, 군이 열차를 습격하고 있어!

류: 녀석들은 쾌속 반응 부대다.

카즈키: 쾌속 반응 부대?

류: 대한중군의 엘리트다. 상대는 화련단의 운송 부대같은데…

쾌속반응부대 병사: 적부대, 전멸했습니다.

란: 좋아. 상황을 확인. 차내를 수색해. 너희들은 누구지!?

류: 정보부 사람이다.

란: 정보부…? 여기서 뭘 하고 있지?

류: 효천뇌관과 합류하기 위해 장사로 향하고 있다.

카즈키: 당신이야말로 뭘 하고 있지?

란: 너희들은 상관없어.

카즈키: 뭐지, 그 말투는!?

쾌속반응부대 병사: 란, 아직 발견하지 못했어.

란: …그래? 아직 화련단과는 접촉하지 않은 듯 하군. 좋아, 돌아간다!

카즈키: 잠깐 기다려!

류: 그만둬, 카즈키. 대장, 당신들은 효천뇌관 소속이겠군.

란: 그런데?

류: 우리도 함께 갈 수 없을까?

란: 안돼. 우리는 작전 수행중이야. 효천뇌관으로는 돌아갈 수 없어. 전원 철수!

카즈키: 뭐지, 저 태도는!

료고: 정말 여자인가?

류: 그렇게 말하지 마. 녀석들은 군에서도 특별한 존재야.

화련단 병사: 워벤, 저기다!

워벤: …늦었군

화련단 병사: 어이, USN의 정보에 있던 용병 부대잖아?

워벤: 신병기의 정보를 갖고 있다는 녀석 말인가?

화련단 병사: USN은 보는 즉시 사살하라고 했어. 뭐, 단장은 그 정보를 옆으로 치웠지만 말이야.

워벤: 어쨌든 이대로 지나칠 수는 없어. 알았어. 전원 공격을 개시한다!



▲습격당하는 열차



▲나중에 동료가 되는 란과도 만나게 된다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 중국으로 넘어간 주인공 일행. 장사로 이동하던 중에 화련단과 만나게 된다. 주의해야 할 적은 라이플을 장비한 세대의 벤처. 하지만 뒤에 위치한 탄 워벤(タン ウォベン)은 모든 적이 파괴되어야 움직이므로 나중에 처리하자. 첫 턴에는 아리사의 미사일로만 공격하고 기다리면 적은 알아서 접근해 오므로 한 대씩 각개 격파할 것.



▲헬기는 아리사의 미사일로 처리하자

적 유니트
그리폰M1×2
렉스M4F×3
상풍5형K(上風5型K)×1

스테이지28

●만안 보급 기지

란: 사령관, 정보에 오류가 있었어. 녀석은 아직 화련단과 접촉하지 않았어.

코우: 그거 미안한데. 하지만 녀석이 화련단과 접촉하려는 것은 확실해. 아직 이 부근에 숨어 있을 거야.

란: 우리는 이대로 수색에 나가지. 이후 정보는 정확한 것으로 부탁해. 뭐, 기대는 하지 않지만 말이야.

코우: …

카즈키: 녀석은 아까의…

료고: 운명의 만남이군. 나가려는 모양인데, 쫓아갈까?

카즈키: 장난치지마!

코우: 너희들은 뭐지!?

류: 이들은 정보부에서 고용한 용병이다.

코우: 용병?

류: 나는 류, 정보부의 에이전트를 맡고 있다. 임무 중으로 상해까지 가야돼. 미안하지만 보급을 부탁해도 될까?

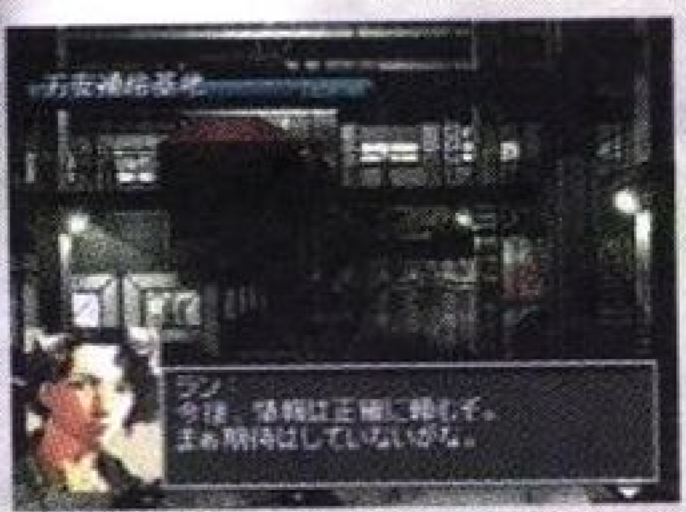
코우: 쾌속 반응 부대 다음에는 정보부인가? 이런 시골의 보급 기지에 많은 멤버가 모였군. 보급이 필요하다면 맘대로 가져가. 중요한 것은 없으니까.

류: 미안. 고마워. 하지만 왜 이런 장소에 쾌속 반응 부대가 있지?

코우: 군의 기밀을 훔쳐간 녀석을 찾고 있어. 그 이상은 몰라. 쾌속 반응 부대도 너희 정보부와 함께 기밀 주의자인까.

카즈키: 어떻게 된거야, 류?

류: …아니, 아무 것도 아니야.



▲보급 기지

[이동-밖으로 나간다]

만안 샵(万安ショップ)에서 기타 레벨을 3까지 올릴 수 있다. 또한 무기도 한단계 업그레이드된 것을 구입할 수 있으므로 돈이 허락하는 한 충분히 레벨을 올려놓을 것. 모든 일이 끝나면 보급 기지로 돌아가자.

●만안 보급 기지

류: 카즈키!

카즈키: 뭐야!?

료고: 뭘 허둥대는 거야, 아저씨.

아리사: 무슨 일이 있습니까…?

류: 근처에 화련단의 아지트를 발견했어. 제압을 위해 우리도 출격한다!

카즈키: ?

료고: 그 엘리트 부대에게 맡기면 되잖아.

류: 그들은 지금 출격했어. 게다가 그들이 찾고 있는 사람이 거기에 있을 지도 몰라.

카즈키: 그렇다면 란에게 알리는 게 좋겠지?

류: 쾌속 반응 부대에게 협력하라는 명령이 왔어. 나도 군인이다. 명령은 거역할 수 없어. 도와주지 않겠나?

카즈키: …할 수 없지. 좋아. 당신에게는 몇 번이고 도움을 받았으니까. 도와주지.

아리사: 그래요. 그렇게 신경쓰지 마세요. 우린 동료니까요.

류: …미안해.

카즈키: 그럼 빨리 가자! 쾌속 반응 부대에게 한방 먹여 주자고.

미션

■승리 조건: 유에(ユエ)의 사망

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 주력은 장갑차로 1~4의 사정거리를 갖는 머신건을 장착하고 있다. 그리고 근접용 벤처와 라이플을 장착한 벤처가 있는데 모두 자신의 공격 범위에 들어와야 비로소 움직인다. 장갑차나 벤처와 싸울 때에는 지형을 이용한 공격을 사용해야 한다. 바로 지붕위로 올라가서 사격을 가하는 방법인데 적의 장갑차를 처리할 때 매우 효과적이다. 유에는 근접용 벤처에 타고 있으므로 원거리에서 공격할 것.



▲이 할아버지를 처리하면 미션 클리어

적 유니트
20식 장갑차×5
그라퓸M1×2
렉슨M4F

유에: 드디어 나도 기운이 없어지는 것인가…

카즈키: !?

란: 서둘러. 쥐새끼 한 마리도 놓치지마! 저항하는 자는 상관없으니 제거해!

아리사: …참혹해. 이제 전투는 끝났으니까 그만 둬요!

란: 비켜!

아리사: 꺄아!?

카즈키: 아리사! 무슨 짓이야!

란: 우리를 방해하지마!

유에: …쾌속 반응 부대인가. 또 많은 녀석들이 나타났군.

란: 웨이라는 남자를 찾고 있다. 얌전히 넘겨줘.

유에: 최근 눈이 나빠서… 누구인지 모르겠어…

란: 그런가.

아리사: !

카즈키: 너무 지나치군…

란: 마음을 부셔도 상관없어. 웨이를 찾아내!



▲유에의 최후

스테이지29

●만안 보급 기지

코우: 그 기지에도 없었어? 쓸데 없는 발걸음이었군.

류: 아니, 화련단의 아지트를 파괴할 수 있었어.

카즈키: 쾌속 반응 부대의 행동은 용서할 수 없어.

코우: 무슨 일이 있었나?

류: 조금…

료고: 어이, 그 여자야!

란: 사령관, 정보는 정확했어. 도움이 되었어. 이제 너희들의 도움은 필요 없어. 우리가 시내로 수색을 나가지.

코우: 만안 시내로 갈꺼야? 거기에는 우리가 수색하고 있어.

란: 도움을 필요없다고 했잖아. 우리가 직접 녀석들 뒤쫓겠다.

코우: 잠깐 기다려. 이 도시를 벤처로 쓸어버릴 생각이야!?

란: 화련단과 관계된 일이야. 녀석들이 저항하면 보증할 수는 없지. 임무의 수행이 최우선이다. 그러기 위해서는 희생도 감수해야 돼.

코우: 무슨 짓을…

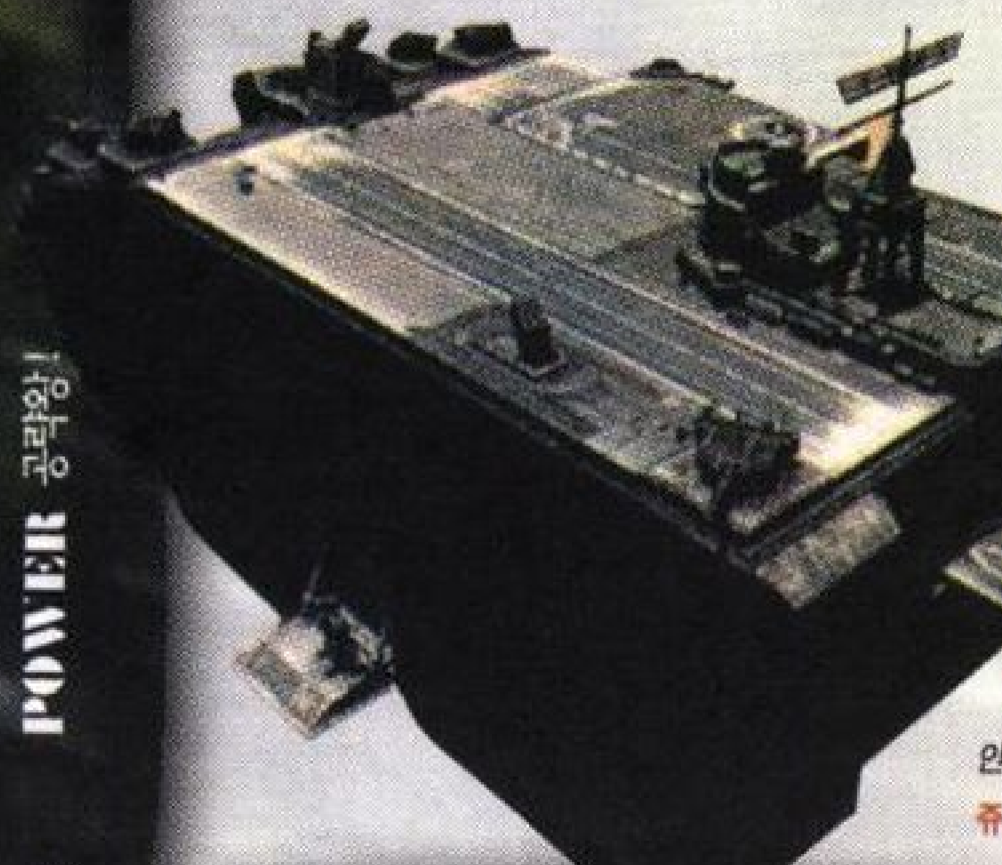
란과의 대화가 끝나면 다른 사람과도 대화를 나눈 다음 기지를 나가자. 그리고 만안 주

점으로 가서 웨이(ウェイ)와 대화를 나누면…

미호: 저, 웨이 · 첸이씨군요? 전 팬이에요! 사인해 주시겠습니까…?
웨이: 지금은 바빠.
미호: 사인과 악수만으로 괜찮은데요…
웨이: 미안. 나한테 접근하지 마.
미호: …그렇습니까? 유감이군요.
쾌속 반응 부대 병사: …손님으로 위장하고 있을 지 몰라. 잘 수색해.
웨이: 마스터, 뒷문은?
마스터: 저쪽이야.
웨이: 고마워.
미호: 앗, 어디로 가는 겁니까!?
카즈키: 왜 그래, 사인은 받았어?
미호: 그게, 병사를 보고 도망쳤어요.
카즈키: 도망쳤다고? …이상하군.
아리사: 혹시, 류씨가 찾고 있는 사람일지도…
카즈키: 쫓아갈까?
료코: 그래!


▲쫓기고 있는 웨이

자유시간을 즐기던 카즈키 일행은 만안 주점에서 웨이라는 저널리스트를 만나게 된다. 웨이에게서 대한중의 실태를 듣게 되지만 류를 믿고 다시 류와 함께 동행하게 되는데… 그리고 류의 임무가 종료되어 다시 효천뇌관으로 출발한다. 하지만 화련단에게서 뜻밖의 습격을 받아 장갑 열차가 파괴되고 카즈키 일행은 다시 싸우게 된다.



미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

벤처 5대와 헬기 3대로 공격해 오는 화련단. 초기 배치 상태부터 매우 가깝게 위치하고 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 처리하자. 근접용 무기를 장착한 2대의 벤처부터 머신 건등을 이용하여 파괴시킨 다음, 아리사의 미사일로 라이플을 장비한 적 벤처를 견제하자. 철로 위가 높기 때문에 명중률을 위해서 되도록이면 이 위에서 싸울 것.


▲고지에서 공격하라

적 유니트
렉슨M4F×2
그라플M1×3
상풍5형K×3

스테이지30

카즈키: …
료코: 대단한데…
루돌프: 우리의 일은 여기까지다. 다음은 스스로 하라고!
아리사: 고마웠습니다.
루돌프: 신경쓸 필요는 없어. 그럼!
카즈키: 가버렸군.
료코: 좋은 사람인지 아닌지 전혀 알 수 없는 사람이야.
류: 우물쭈물 하지 말고, 어서 가자고!

●효천뇌관 사령실
란: 늦었군.
카즈키: 쾌속반응부대의 란인가…
란: 무사히 도착한 것 같은데.
카즈키: 그래.
쥬: 리얼 넘버의 류인가…
아리사: 리얼…?
류: 쾌속 반응 부대의 대장, 쥬 · 리에인이군. 미안하지만 잠시 있겠어.
쥬: 신경쓰지마. 이쪽도 명령에 따를 뿐이니까. 상해까지는 아니더라도 도중까지는 실어주지.
류: 알았어. 그것으로 충분해.
쥬: 네 동료도 이 요새에 있어. 인사라도 해 두라고.
류: 동료?
쥬: 이매지너리 넘버다. 주석 직속의 부대로써 이 요새에 배치되었어. 기분 나쁜 녀석이지만 솜씨는 뛰어나더군.
류: …
쥬: 이 요새에 있는 이상, 내 명령에 따라. 문제를 일으키면 곧 내보낸다. 방은 준비해 두었으니 얌전히 있으라고.

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

화련단인 챤 요우닌(チャン ヨウニン)이 습격을 해오는 미션이다. 벤처는 모두 6대가 등장하며 3대는 라이플, 나머지 3대는 화염 방사기를 장비하고 있다. 화염 방사기의 사정 거리는 1~2로 접근전을 피하고 3이상에서 공격하면 반격을 받지 않는다. 미션이 시작되면 먼저 화면 위쪽에 위치한 챤부터 처리하자. 이번 스테이지에는 NPC로 미사일 포대가 도와준다.


▲이 벤처는 화염 공격을 가해온다

적 유니트
렉슨M4F×3
그라플M1×3

팜: 잠깐, 아직 적이 있어!
류: …증원 부대인가.
화련단 병사: 쾌속 반응 부대가 돌아오기 전에 효천뇌관 안으로 돌입한다! 공격 개시!
료코: 끝이 없군…
카즈키: 빨리 적을 쓰러뜨리자고!
료코: 즐길 시간도 없군!
화련단 병사: !?
카즈키: !
지울: 공격에 방해가 된다. 비켜.
카즈키: 이매지너리 넘버!?
지울: 방해가 된다고 했어. 피하지 않으면 너희들도 함께 공격한다.

류: 지울, 무슨 바람이 불었지?

지울: 화련단을 공격하라는 명령이다. 그것 뿐이야.



▲이매지너리 넘버의 등장

스테이지31

로고: 뭐야, 화련단은 어디에도 없잖아.

미호: 쾌속 반응 부대가 처리한 것은 아닐까요?

류: 걱정하지마. 배당은 남아 있어.

화련단 병사: 안돼, 여기에도 적이 있어. 본대에 연락해. 작전은 실패했다. 곧 퇴각을 개시한다!



▲화련단을 습격하려는 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적들은 2대씩 3개조로 편성되어 있으며, 각각 근접용 무기와 라이플을 장비한 벤처가 배치되어 있다. 아군과 거리가 떨어져 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 공격하자. 지형상 움직이기 까다롭기 때문에 많은 턴수가 소모된다.



▲적의 접근을 기다린 다음 공격하자

적 유니트
그라풀M1×3
렉슨M4F×3

카즈키: 이 부근의 적은 처리한 것 하군.

로고: 어이, 카즈키…

란: 수고했어.

카즈키: 뭐, 너희들을 위해 한 건 아니야.

아리사: 오빠…

란: 우리를 방해만 하지 않으면 뭘하든 상관없어.

로고: 그만 둬. 네가 상대할 수 있는 사람이 아니야.

란: 그가 말한대로다. 상대의 역량을 아는 것은 살아 남기 위해서 필요한 것이지.

로고: 카즈키, 할머니도 저렇게 말하잖아. 연상이 말하는 것은 듣는 것이 필요해.

아릿: 로고도 혼란스럽게 만들지 말라고!

란: …너희들과 대화를 나누면 이쪽까지 이상해져. 좋아, 리얼 넘버. 우리는 이대로 효천뇌관과 합류하여 화련단의 본거지를 공격한다. 늦지 말고 와!

류: 너희와 합류하라는 명령이다. 할 수 없지.

스테이지32

카즈키: 이건 뭐야!?

아리사: 참혹해. 이렇게까지 안해도…

류: 이것이 이매지너리 넘버의 행동이다. 사람을 죽이는 것에 아무 감정도 없어. 오직 임무를 소행하는 것만 생각하지.

아리사: 그러니까… 너무 참혹해.

란: 우리도 이렇게 까지는 하지 않아. 그들의 전투 방법은 이상해.

로고: 잘도 말하네.

카즈키: 제길, 그만 둬! 그만 두라고! 이제 됐잖아. 그만 둬!

코완(コォワン): 도, 도와줘…

란: !

카즈키: 란!?

란: 윽…

코완: 우우.

지울: 무슨 짓이야. 방해하지 마.

카즈키: 그만 둬!

지울: 방해한다면 너희들도 함께 제거해 주지.

류: 그만 해. 이제 충분하잖아. 철수하자!

지울: … 작전 종료. 콜드 블러드는 철수한다.

류: 카즈키, 괜찮아?



▲화련단을 습격하는 이매지너리 넘버



▲란은 아이를 구하는데…

카즈키: 미안. …란은!?

란: …나는 무사해. 그것보다 아이를…

코완을 구하기는 했지만 그는 화련단의 지도자 민·코완이었다. 그래서 공개처형에 처해지기 전에 코완을 구출하기 위해 미호가 작전을 제시한다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에는 카즈키, 로고, 팜만이 출전하게 된다. 팜은 지금까지 잘 사용하지 않아 개조가 원활하게 이루어지지 않았을 것이다. 주공격은 카즈키와 로고에게 맡기고 팜은 아이템으로 이 두사람의 HP를 채워주자. 크기가 상당히 작은 미션으로 적은 순식간에 접근해 온다.



▲적은 모두 오토 파일럿이다

적 유니트
상제 1형×3
무어 3형×2

스테이지33

● 효천뇌관 사령실

미호: 카즈키씨가 작업을 하는 동안, 사령관의 눈을 피하기 위해, 시스템의 복구를 돕겠습니다. 이 단계는 류씨의 도움이 필요하겠네요.

쥬: 어떻게 된 거야, 아직 복구는 안 된거야!?

류: 쾌속 반응 부대도 불가능한 일이 있군.

쥬: 류인가, 지금은 당신과 놀 시간이 없어. 나가 줄래?

류: 그렇게 화내지마. 문제의 해결에 도움을 주려고 하는데.

쥬: 네가 시스템 복구를 할 수 있어?

류: 아니, 나보다도 적임자가 있어. 그녀들이다.

미호: 안녕하세요. 모두 곤란해하고 있군요. 도와드릴께요. 그렇죠, 아리사씨?

아리사: 네… 저, 우리들이라면 시스템을 복구할 수 있다고 생각합니다… 아마도.

쥬: …류, 저 아가씨들이 우리보다 우수하다고 말하는 거야?

류: 그래, 나도 놀랄 정도야.

쥬: 재미있군, 해 봐.

미호: 네, 실례하겠습니다. 우리가 사령실에서 사령관의 이목을 끄는 동안, 카즈키씨들은… 제가 지시하는 장소에 폭탄을 설치하세요.

카즈키: 좋아. 지금부터 수작업이다.

료고: 정말 잘 될까…?

카즈키: 당연하지. 여기까지 와서 당할 수는 없어! 시간이 없어, 서둘러!



▲살며시 방해작전을 실행하는 미호

미호의 작전도 순조롭게 진행되어 마침내 코완을 구출할 수 있었다. 류의 충고로 란도 함께 도망치고, 카즈키 일행은 그녀를 엄호하게 된다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 란(ラン)의 사망

란이 사망되면 게임은 끝나므로, 가장 중요한 것은 란을 보호하는 것이다. 그녀의 무기는 화염 방사기로 근접 무기에 가깝기 때문에 적에게 근접 무기를 갖고 있는 적부터 처리하자. 그리고 아군으로는 카즈키, 료고, 아리사, 팜만이 등장하므로 계속 키워왔던 류는 사용할 수 없다.



▲란을 보호할 것

적 유니트
상제1형×4
무덕3형×2

란: 좋아, 이대로 해치를 통해 탈출한다!

카즈키: 알았다. 전원 엘리베이터에 탑승해!



▲탈출에 성공하는 란

스테이지34

카즈키: 여기부터는 당신 실력에 달려 있어. 코완을 무사히 구출해 줘.

란: 알았다. 고마웠어.

료고: 신경쓰지 마. 당신을 위해서 한 일은 아니니까.

아리사: 코완, 죽음이란 그렇게 간단한 문제가 아니야. 그렇지 않으면 살아 있는 의미도 없어.

코완: 알겠어요. 모두 건강하시길.

카즈키: 좋아, 란 부탁해!

란: 간다.

료고: 아픈 건 싫어, 살살해 줘.

란: …고마워.

료고: 살살 해달라니까… 봐주는 게 없군.

카즈키: 뭐, 이렇게 하지 않으면 눈치채니까. 류, 들려, 류!



▲눈을 피하기 위해 료고의 기체를 부순다

●진원

란: 쫓아오지 않는군.

코완: 죄송합니다. 저따위를 위해서…

란: 아이가 쓸데없는 걱정을 할 필요는 없어.

코완: 하지만…

란: 나는 자신의 의지로 여기에 온 거야. 그것보다 이제부터는 어떻게 하지?

코완: …모르겠어요. 저는 제가 해 온 일이 올바르다고 믿고 있었어요. 하지만 그 때문에 란씨같은 불행한 사람도 있어요. 정말 그것이 올바른 일인가요?

란: 그 대답은 나도 몰라. 하지만 너같은 아이가 싸우지 않는 세상이 올바르다고 생각해. 이대로 와런단에 돌아가서 계속 싸울 것인지, 싸움을 잊고 지낼 것인지, 그것은 네 의지에 맡기겠다. 하지만 목숨은 결코 소홀히 하지마.

코완: 네, 란씨는 어떻게 하실 건가요?

란: 아마 나도 대한중에게 추격을 받을 거야. 이제는 도망의 몸이야.

코완: 그럼 저와 함께 살지 않겠습니까…?

란: 그것은 불가능해. 나도 위험한 상황이니까. 여기서 헤어지자고.

이곳에서도 무한 샵(武漢 ショップ)에서 HP 레벨을 4까지 올릴 수 있다. 이후의 전투는 매우 격렬해 지므로 많은 피해가 돌아올 것이다. 이에 대비하여 중요 멘처는 반드시 업그레이드를 해둘 것. 일이 끝나면 무한 보급 기지로 되돌아가자.

●무한 보급 기지

류: 준비는 됐지?

료고: 운송기는 어디에 있어?

상강군 병사: 도시 외곽에 한구 공항이 있다. 거기에 이륙 준비를 해 놨어.

●한구 공항 격납고

카즈키: 민간 공항을 군도 사용하고 있는 거야?

류: 그래, 그렇게 이상한 일은 아니지.

료고: 아직 대기인가…

류: 운송기 준비가 될 때까지 참아.

카즈키: 류가 말한 대로다. 지금 쉬자고.

료고: 쉰다면 아름다운 아가씨들하고 차라도 마셨으면…

팜: 우리들로는 불만인가보지?

미호: 커피라도 사갔고 올까요?

료고: …정말, 우리 여성진은 무드라고는 조금도 몰라. 저기에 있는 아리사는 조금 다르게 보여.

아리사: 오빠, 따뜻해.

카즈키: 그래, 부탁한다!

료고: …

아리사: 꺄아!?

이반: …실례.

카즈키: 괜찮아, 아리사!?

아리사: 응, 나는 괜찮아. 저, 부상은 없습니까?

이반: 만지지마!

아리사: !?

카즈키: 어이, 무슨 짓이야!

이반: 상관하지마!

류: 어이, 너, 연구서에 있던 이매지너리 넘버 아니

아? 왜, 이런 곳에 있지?
이반: …잘못 봤어.
류: 나를 바보로 생각하는 거야?
이반: …칫!
류: 기다려!
렌호와: 이반, 무슨 일이야!?
이반: 상황이 변했다, 벤처를 내와!
렌호와: 잠깐 기다려, 무슨 생각이야!? 이런 장소에서 전투할 생각이야!?
이반: 리얼 넘버가 있어! 여기에서 쓰러뜨리지 않으면 우리가 당해!
스: 그만 둬 이반, 쓸데없는 짓 하지마!


▲이매지너리 넘버 실패작, 이반

미션
■승리 조건: 이반(イヴァン)의 격파
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

코완과 란을 탈출시킨 카즈키 일행은 운송기를 타기 위해 공항에 가지만 그곳에서 이반과 만나게 되어 전투에 들어간다. 이반은 첫 턴에는 혼자 등장하며 모두 접근 무기만 장비하고 있다. 두 번째 턴이 되면 벤처 4대와 헬기 3대가 등장한다. 이반은 이동 범위가 넓어서 빠른 턴 안에 아군에게 접근하므로 미사일과 머신 건 등으로 빨리 처리하자.


▲접근용 무기만 장비하고 있는 이반

적 유니트
냉하 1형×1
내영 1형×2
상제 1형×2
상풍5형K×3

스테이지35

●라브누이 대사관 로비
류: 여기가 라브누이 대사관이다. 지금 발(バール)님을 모셔 올거야. 잠기 여기에서 기다려.
료고: 휴우, 이제 편안히 쉬겠군!
미호: 그래요, 여기까지 왔으니 일단 안심이예요.
팜: 우선 샤워를 해야겠어.
카즈키: …
아리사: 왜 그래, 오빠?
료고: 왜 무서운 얼굴을 하고 있지?
카즈키: 아니야, 류의 태도가 이상하지 않아? 무한에서 이매지너리 넘버와 만났을 때부터 이상해… 게다가 이 대사관은 왜 경비가 엄중하지?
팜: 회련단 때문이겠지, 너무 지나친 거 아니야?
료고: 그래, 아저씨야말로 기분이 나쁠 때도 있겠지.
카즈키: …
류: 기다렸지, 발님은 외출중이야. 내일 돌아온다고 하더군.
팜: 뭐야, 내일까지 기다려야 돼!?
류: 방은 준비해 두었어. 천천히 쉬라고. 나는 일이 남아 있어. 그럼, 실례.
남자: 방을 안내하겠습니다. 이쪽으로.
카즈키: 잠깐 기다려, 류와 말하고 싶어.
남자: 여기에서는 우리의 지시를 따라 주십시오. 어서, 이쪽으로.

[이동-객실]
료고: 오오, 멋진 방이야! 너와 둘이서 쉬기에는 좀 그렇지만!
카즈키: 역시 이상해…
료고: 아직도 생각하고 있는 거야!?
카즈키: 병사들이 감시하고 외출도 금지되고, 마치 감금된 상태잖아!?
료고: 그래, 너도 상해의 밤을 느끼고 싶은 거지! 괜찮아, 어떻게든 나가보자고!
카즈키: 진지하게 들어! 류의 태도도 어딘가 서먹서먹하고 이 대사관도 이상해.
료고: 그렇게 걱정하지마. 우리가 나가려는 태도를 보이니까 그렇지. 그래, 선물은 뭐가 좋을까?
카즈키: …더 이상 여유를 부리지 말라고.

●라브누이 대사관 객실
팜: 안돼, 확실하게 감시당하고 있어. 카즈키가 말한 대로야. 왠지 이상해, 이 대사관.
미호: 정말, 마치 감금된 것 같은데요.
팜: 밖에도 나갈 수 없다니, 정말 이상해!
아리사: 하지만 어떤 사정이 있을 지도…
팜: 게다가 이 손님을 대하는 태도!? 이 대사관에는 뭔가 비밀이 있어!
미호: 카즈키씨는 어떻게 하고 있을까요?
아리사: 둘 다 이상한 행동을 안했으면 좋겠는데…
팜: 카즈키와 료고라면… 그 두 사람은 도움이 안 돼… 우리가 어떻게든 해야 돼!
아리사: 어떻게 하려구요?
팜: 그것은… 지금부터 생각해야지.
미호: 우선, 제가 상황을 살펴볼까요?
아리사: 너무 위험해!
미호: 어떻게든 해야죠!


▲이상한 분위기로 흐르는 대사관

료고: 뭐야, 간단하잖아.
미호: 여차.
료고: 응? 아퍼!
미호: 어? 뭔가를 밟았는데?
료고: 이봐…
미호: 어, 료고씨, 오랜만이군요!
료고: 빨리 비키라고…
미호: 이런 곳에서 뭘하고 있어요?
료고: 미호야말로, 이런 밤중에 어디에 가는거야?
미호: 상황이 이상해서 대표로 살펴보려고…
료고: 생각은 같군. 그럼 함께 가볼까!
미호: 네, 그렇게 하죠! 실은 혼자니까 너무 무서웠어요.
료고: 헤헤, 실은 나도 그래.

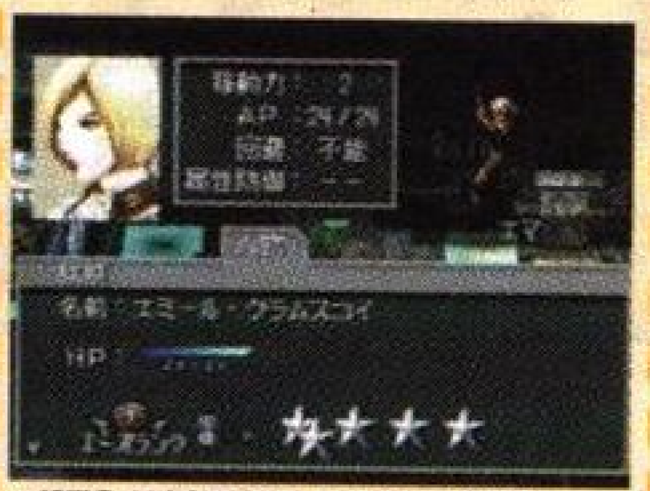

▲염탐에 나서는 료고와 미오

미호와 료고가 염탐에 나서는 동안 카즈키와 아리사는 발과 만나게 된다. 그곳에서 또다시 에마와 만나게 되는 둘. 그리고 발과 류에게서 마이더스와 이매지너리 넘버에 관해 알게된 아리사와 카즈키는 혼란에 빠지게 된다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 에밀이 점멸 지점에 도착
■패배 조건: 에밀의 사망, 플레이어 파일럿의 전멸

이번 스테이지는 꽤 복잡한 지형에 벤처와 이매지너리 넘버가 라이플로 공격해 온다. 이번 미션에서는 에밀의 보호가 최우선적으로 행해져야 한다. 그녀가 죽으면 게임은 끝나기 때문이다. 에밀은 2칸까지 이동하므로 아군의 벤처로 막으면서 진행하면 그녀의 진격루트를 조절할 수 있다. 이매지너리 넘버는 공격 성공률이 높은 료고로 처리하자.


▲에밀을 보호하며 점멸 지역까지 이동하자

적 유니트
넘버×3
냉하 1형×1
순왕 1형×2

스테이지36

상강군 병사: 제 주석님, 빨리 이쪽으로!
제 주석: 제길, 도대체 어떻게 된 거야!? 군 녀석들은 왜 이렇게 안오는 거야! 발도 도움이 되지 않는 남자군. 뭐, 아직 방법은 여러 가지 남아 있어. 오오, 루카브인가!?
루카브: 국가 주석인가. 살아 있었다니 악운만은 강하군.
제 주석: 너희는 돌아가 있어!
카즈키: 있다. 루카브다!
에밀: 제 주석도 함께예요…
카즈키: 놓치지 않아!
제 주석: 루카브, 나와 손을 잡지 않겠는가? 내 밑에서 일하면 돈과 권력을 당신의 야망에 넣어 주지.
루카브: …
제 주석: 어때, 루카브?
루카브: 필요 없어, 사라져.
제 주석: ?
에밀: 끔찍해…
루카브: 에밀, 아리시아냐! 너희들은 선택된 인종이다. 나와 함께 가자!
아리사: 싫어, 싫어…
에밀: 농담하지마! 누가 너와 함께 가겠어!
루카브: 그럼 실력으로 끌고 가지. 두 사람을 포획하라. 다른 녀석은 전원 사살!



▲몸을 피하는 제 주석

미션

■승리 조건: 루카브(ルカーブ)기의 격파
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

국가 주석을 죽인 루카브는 에마와 아리사마저 데려 가려고 한다. 그리고 이를 저지하려는 카즈키. 이번 미션의 목적은 루카브를 죽이는데 있다. 그는 고도가 높은 건물위에 위치하고 있으며 라이플을 장비하고 있다. 초반에 접근해 오는 적을 모두 파괴하면 그는 곧 지상으로 내려온다. 이때를 노려 집중 공격하자. HP가 1/10이하가 되면 그는 곧 철수한다.


▲지붕 위에 위치한 루카브



적 유니트
냉하 1형×3
명천 1형×4

루카브: 잔꾀많은 녀석들. 나에게 정말 이겼다고 생각하는가?
루돌프: 물론 당연하지. 돈줄을 끊었으니까. 가만히 돌아갈 수 없을걸! 아니면 널 대신 지불할 건가? 루카브
루카브: …오룡인가. 전기 철수 준비! 전선에서 이탈한다!
루돌프: 과연 대단하군.
루카브: 답례는 내 손으로 해주지. 지금 너희들과 싸워서 전력을 낭비할 필요는 없으니까.
카즈키: 기다려!
루카브: 카즈키라고 했나… 흥미있는 녀석이군. 기억해 두지.
카즈키: 도망치지마!
루돌프: 그만둬! 너무 깊숙히 쫓지 말라고. 녀석을 가볍게 보지마.
카즈키: …또 도움을 받게 되는군.
루돌프: 신경쓰지 마. 이쪽도 이익이 있어서 한 거니까.
카즈키: 이익?
루돌프: 우리들을 고용한다고 했어.
카즈키: 너, 그렇게 말했어!?
료고: 어쩔 수 없었어. 다른 도움을 줄 녀석이 없었으니까.
루돌프: 이런 곳에서 시끄럽게 있어봤자 도움될 것은 없어. 침착해지는 장소로 안내하지.

스테이지37

●해군 기지 숙소

레베카(レベッカ): 여기야. 좁지만 참으라고.
팜: 정말 좁고 더럽군…
레베카: 불만이 있다면 여기에서 빨리 나가라고.
팜: 솔직한 감상을 말한 것 뿐이야! 어쩔 수 없으니까. 참는 거라고!
레베카: 이 기지에서 자유롭게 움직일 수 있지만 우리의 일을 방해하지는 마.

또다시 루돌프의 도움으로 상해 해군 기지에 들어온 카즈키. 에마에게서 루카브의 목적을 알게 된다. 아리사를 지키기 위해 루카브를 처리하기로 마음먹은 카즈키. 하지만 밤에 에마는 탈출하여 루카브에게로 간다. 아리사는 그녀를 미행하지만 이매지너리 넘버의 집중 공격을 받게 된다. 이야기가 끝나면 기지 밖으로 나갈 수 있다. 스토리를 진행시키기 위해서는 반드시 한번 밖으로 나갔다가 들어와야 한다.



▲에마를 미행하는 아리사

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

루돌프의 도움을 받은 카즈키, 밤 중에 에마는 탈출하여 루카브에게 가고 아리사는 그 뒤를 쫓아간다. 따라서 아리사는 전투에 강제적으로 참가하게 되며 나머지 3명의 출격할 사람을 고르면 된다. 그리고 하타리와 그레고리가 전투를 도와주니 수월하게 클리어할 수 있을 것이다. 적중에는 그레네이드를 장비한 4족형 전차인 태탑 4형이 등장하니 섣불리 접근하지 말자.


▲그레네이드 공격을 가해오는 태탑 4형

적 유니트
순왕 1형×4
흑동 3형 ???×3 ←

카즈키: 괜찮아, 아리사!?
아리사: 오빠, 언니가… 언니가…
카즈키: 에마가 어떻게 됐는데!?
아리사: 언니가 루카브와 함께…
카즈키: 에마가? 왜지!?
하타리(ハタリ): 자세한 이야기는 기지에 돌아가서 하자고.
그레고리(グレゴリ): 안심해, 기지까지는 우리가 지켜줄 테니까!

스테이지38

● 해군 기지 사령부

팜: 에마까지 배신한 거야!?
료고: 배신했다기 보다, 처음부터 루카브의 동료였잖아?
카즈키: 료고!
료고: …앗, 미안.
아리사: …전 언니를 믿어요. 분명히 이유가 있을 겁니다. 그렇지 않으면 루카브에게…
카즈키: 그렇다고 하더라도 이대로는 루카브가 마이더스를 얻게 될 거야.
아리사: 네, 그러기 전에 언니를 멈추게 해야…
팜: 하지만 어떻게 하지? 루카브가 어디에 있는지 조사라도 할 거야?
카즈키: …
루돌프: 사람을 찾는다면 좋은 녀석을 소개해 주지.
카즈키: 루돌프? 아리사가 위험했을 때에도, 지금도 우리에게 너무 친절한 거 아니야?
팜: 또 돈을 달라는 것은 아닌지.
료고: 카즈키, 그다지 신용하지 않는 편이 좋지 않겠어?
팜: 원래는 당신에 데리고 왔잖아!

[호의―루돌프]
루돌프: 어이, 사람의 호의를 솔직히 받아들이지 않을 거야?
카즈키: 사람을 믿지 말라고 한 건 당신이야.
루돌프: 꽤 달변이군… 우리는 어느 쪽이라도 좋아. 너희들이 스스로 찾겠다면 맘대로 하라고.
아리사: 저… 부탁드립니다.
카즈키: 아리사!?
아리사: 오빠, 우리만으로 루카브가 있는 장소를 찾는 건 무리야. 부탁합니다, 루돌프씨, 그 사람을 소개해 주세요.
루돌프: 네가 가장 현명하군. 다른 사람들은 어때?
카즈키: …알겠어, 도와 달라고.
루돌프: 그럼 따라와.

아리사의 부탁으로 루카브의 행방을 쫓는 카즈키 일행. USN함대와 합류하고 있다는 사실을 알아낸다. 하지만 상해로 돌아왔을 때 화련단이 상해를 침공하고 있었다. 게다가 벤처에 타고 있는 이메지너리 넘버는 마이더스의 제조법을 알고 있는 아리사를 죽이기 위해 공격해 온다.

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 란(ラン)의 사망

이번 미션의 가장 큰 특징은 흑동 3형이라고 하는 거대 벤처가 등장한다는 점이다. 무기의 종류가 매우 많고 동체의 HP도 1000이 넘기 때문에 란이 섣불리 다가가게 만들어서는 안된다. 적의 다른 벤처들은 사정거리가 긴 라이플이나 미사일을 장비하고 있지 않기 때문에 전 스테이지보다는 쉽게 이들을 처리할 수 있다. 란은 건너편 건물로 가서 민간인을 모두 구출하면 미션에서 사라진다.


▲4칸을 차지하는 흑동 3형

적 유니트
순왕 1형×4
냉하 1형×2
흑동 3형×1

카즈키: 란, 고마워! 당신이 없었다면 우리는 싸울 수 없었어. 어떻게 우리가 여기에 있는 걸 알았지?
란: 한번 더 너희들을 만나려고 상강군의 무선을 들었지.
카즈키: 우리를 만나려고?
란: 너희들에게 빚이 있으니 잠이 제대로 안 와. 나는 복수를 위해서 여러 사람을 희생했어. 그래서 그 보상을 하기 위해 지금부터 인생을 다시 살기로 했어. 너희들과 있으면 보상의 의미를 알 수 있을 거야.
아리사: 함께 해 줄 건가요!?
란: 귀찮은 줄은 알지만 가능하면 함께 싸우고 싶어.
아리사: 귀찮다니요!
카즈키: 그래, 란이 있다면 든든하지. 환영한다!
란: 고마워.
료고: 빨리 기지로 돌아가자!
카즈키: 그래, 루카브를 뒤쫓을 방법도 생각하자!

스테이지39

● USN 항모 사령실

에마: 루카브, 설명해 주지 않겠어?
루카브: 뭘?
에마: 왜, 일부러 이런 곳에 되돌아 온 거야? 당신은 USN과 손을 잡으려는 뜻은 없잖아.
루카브: 왜 그렇게 생각하지?
에마: 그 메시지를 읽으니 당신이 하려는 일은 알겠어.
루카브: 과연.
에마: 당신의 목적은 마이더스겠지. 여기에서 도대체 무슨 짓을 하려는 거야?
루카브: 곧 알게 돼. 마이더스를 얻기 위해서 나는 여기에 되돌아 왔어. 모든 것은 지금부터야.


▲공격받는 USN군 항모

대화를 나눈 다음 해군 기지 밖으로 나오

자. 그러면 동방명구탑(東方明球塔)이라는 곳에 갈 수 있다. 이 곳으로 들어가 메이야와 대화를 나눌 것.

●동방명구탑

카즈키: 저, 아리사, 힘 내…

아리사: …

카즈키: 그래, 모처럼 만난 언니였지. 불행해질리 없어…

아리사: …이상해. 피를 나눈 자매도 아니었는데… 만들어졌을 때의 재료가 같을 뿐. 오직 그것뿐인데…

카즈키: …아리사.

아리사: 하지만 왠지 가슴이 아파. 언니가 없으니 매우 슬퍼…

카즈키: 언니가 죽으면 슬픈게 당연하지.

아리사: 틀려. 나는 실험으로 태어난 인형이야. 오빠와는 다르다고. 나는 도구일 뿐이야!

카즈키: 아니야! 나와 뭐가 틀리다는 거야!? 인형도 도구도 아냐. 나와 같은 마음을 갖고 있는 인간이라고! 피를 나눈다는 건 중요한 게 아니야. 아리사는 아리사야. 나의 소중한 여동생이라고.

아리사: 오빠…

카즈키: 그러니까 그렇게 슬퍼하지마…

아리사: 고마워… 오빠.

여자: 어라, 남자가 여자 아이를 울리고 있네.

카즈키: !?

여자: 좋은 전망이야. 데이트 장소로는 안성맞춤이지. 이런 곳에서 둘만 있으면, 마치 연인같아 보여. 카즈키군.

카즈키: !

[회화—여자]

카즈키: 어떻게 내 이름을!?

여자: 네 이름만이 아니야. 아리사도 알고 있지.

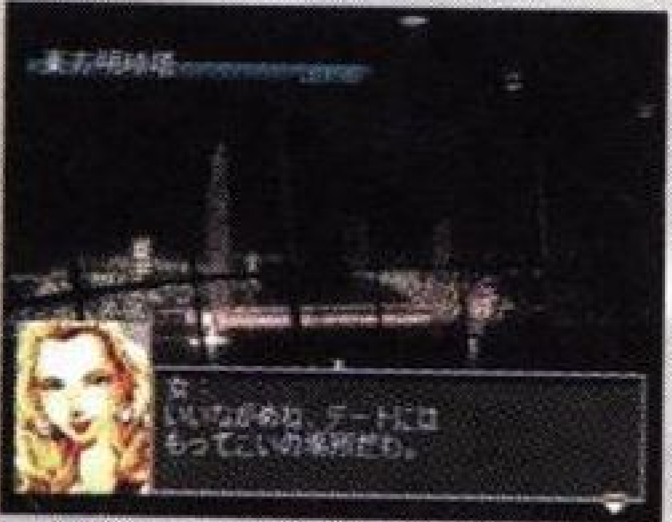
카즈키: …당신은 누구지!?

여자: 이상한 사람은 아니야. 나는 메이야·에드워드. CIU의 에이전트지.

카즈키: CIU?

아리사: 연합 중앙 정보국… OCU의 첩보 조직이에요.

메이야: 간단하게 말하면 그렇지.



▲새로운 동료가 되는 메이야

카즈키: 뭐야. OCU의 스파이가 무슨 일이지?

메이야: …여기는 조금 눈에 띄어. 장소를 바꾸자고.

●상해 주점

카즈키: 당신의 목적은 뭐지? 우리에게 무슨 일이지?

메이야: 지금 일본에서 쿠데타가 일어난 것을 알고 있어?

카즈키: 쿠데타!?

메이야: 몰랐었군. 그럼 그 쿠데타를 일으킨 것이 이사오·타케무라라는 일방군 사관이라는 것도 당연히 모르겠군.

아리사: !?

카즈키: 바보같은 녀석. 무슨 짓이지!? 일본을 바꾸겠다고 말하더니 미쳤군!

메이야: 후후후.

카즈키: 왜 웃어!

메이야: 정보 그대로의 성격같군.

카즈키: 어떤 의미지!?

메이야: 그렇게 화내지마. 이 이야기는 어디까지나 일본의 공식 발표야.

카즈키: ?

아리사: 사실은 다른가요!?

메이야: 내가 조사한 바로는 타케무라가 실제로 군을 움직인 기록은 없어. 게다가 쿠데타 진압 부대의 움직임과 부대 숫자도 이상해. 마치 그들이 수도를 제압하고 있는 느낌이야.

카즈키: …

아리사: 아버지를 함정에 빠뜨려서 쿠데타를 일으킨 인물이 있습니까?

메이야: 그래. 확정은 아니지만, 분명히… 그래서 난 조사를 위해 일본에 가야만 해. 당신들도 함께 가주었으면 해서.

[회화—메이야]

카즈키: 왜 우리가 그런 일을 해야 하지!

메이야: 아버지가 걱정되지 않아?

카즈키: 그런 아저씨는 몰라! 나는 녀석과 아무 관계도 없어. 당신과 함께 일본에 가는 것은 사양하겠어.

아리사: 오빠…

메이야: 쿠데타군이 마이더스를 가지고 있다는 데도 싫어?

아리사: !?

카즈키: 농담하지마. 오리지널 마이더스는 필리핀에서 폭발했어. 그런데 일본에 마이더스가 있다고!?

메이야: 필리핀에서 폭발한 것도 일방군이 만든 카피였다면?

카즈키: !

메이야: 일방군은 원래 마이더스를 다른 나라로 옮기지 않았어. 다른 나라를 속이고, 계속 마이더스를 감추고 있었지. 그리고 중요한 정보 한가지. 수수께끼의 용병 부대가 그들의 뒤에 있어. 외국인 용병으로 지휘관과 과학자가 함께 있었지. 이번 쿠데타도 그 지휘관의 제안이었다고 해.

카즈키: 외국인 지휘관과 과학자!?

아리사: 오빠!

카즈키: 루카브다… 녀석이야! 일방군을 조종하여 마이더스를 탈취하려는 생각이야!

메이야: 이제 무슨 일인지 아는가 보군. 그래도 안 갈거야?

[회화—메이야]

카즈키: …알았어.

메이야: 그럼, 함께 갈 거지?

카즈키: 아니, 어떻게 할 건지는 동료와 결정한다.

메이야: 매우 신중하군. 좋아, 함께 가지.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 일방군 병사의 사망

류가 다시 동료로 들어오고, 란과 메이야가 동료가 된다. 미션이 시작되면 아군은 다리 위에 배치되어 있고, 반드시 살려야 하는 일방군과 적은 다리 밑에 대부분 위치하고 있다. 가장 먼저 처리해야 하는 적은 미사일을 장비한 적의 벤처로 이 녀석은 일방군 병사를 계속 괴롭힌다. 다리 밑으로 내려갈 때 나무가 방해가 되므로 머신 건이나 샷 건으로 부수며 내려가자.



▲이 일방군을 살려야 한다

적 유니트
111식 춘앙×3
109식 염양×2

스테이지40

일방군 병사: 수고하십니다, 중위님!

세이(聖): 상황은?

일방군 병사: 아무 일도 없습니다.

세이: 고키가 특수 부대를 습격했어. 녀석들이 이

기지로 공격해 올 거야. 경계를 늦추지마.

일방군 병사: 네!

특수 부대 병사: 목표를 확인, 전원 배치하라.

이매지너리 넘버: 이 작전의 목적은 뭐지?

특수 부대 병사: 이 기지는 우리의 장해가 된다. 저항하는 자는 제거해도 상관없어. 해가 뜨기 전에 제압하라!

이매지너리 넘버: 알았다. 공격을 개시한다!

특수 부대 병사: 기다려, 쓸데없는 행동은 허락하지 않아! 칫, 용병 녀석들! 모두 공격을 개시한다.

고키(五木): 중위! 벤처입니다.

세이: 소속은 어딘가?

고키: 상황 대책과의 부대라고 생각됩니다만 소속 불명기가 몇기 있습니다.

세이: 소속불명? 대한중에서 온 용병 부대인가…



▲상황을 살피는 세이



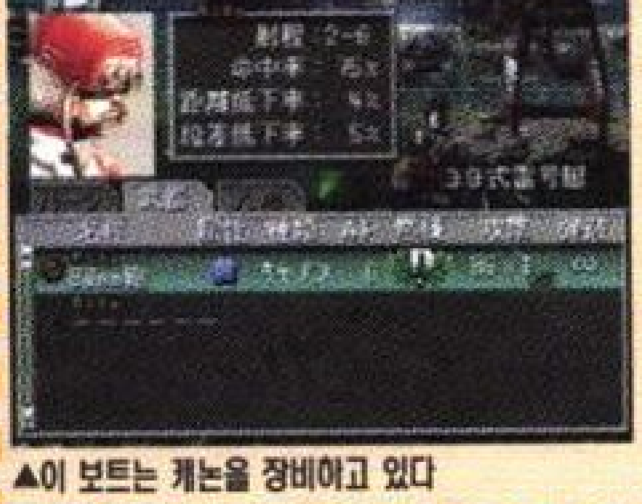
▲쿠데타군은 습격해 온다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

아군은 4명 외에 NPC로 3명의 벤처가 도와준다. 바다에는 보트가 캐논을 장비하고 공격해 오나, 이것은 NPC에게 맡기자. 미사일을 장비한 적의 벤처만 빨리 처리하면 쉽게 미션을 클리어할 수 있다.



▲이 보트는 캐논을 장비하고 있다

적 유니트
109식 염왕×2
순왕 1형×3
39식 뇌호정×2

스테이지41

●吳 해군 기지 병실

카즈키: 세이 중위의 상태는?

미호: 네, 괜찮습니다. 목숨에는 지장없어요.

카즈키: 그래.

료구치: 실례하겠습니다. 타케무라 대좌께서 부르십니다. 이쪽으로.

카즈키: …

료고: 드디어 감동의 대면이군. 도망치려면 지금이야!

카즈키: 농담하지마. 녀석들 때리기 위해 왔어. 누가 도망쳐!

팜: 정말 바보에게 알맞는 약은 없군요…

미호: 저…

아리사: 미호씨, 우리일은 상관하지 않아도 되요. 중위를 보살펴 주세요.

미호: 죄송합니다…

●吳 해군 기지 사관실

료구치: 대좌님, 데리고 왔습니다.

이사오: 아리사, 살아 있었구나. 걱정했었어.

아리사: 아버지! 아버지도 건강하시군요…

이사오: 그 바보도 도움이 되었군.

카즈키: 누가 바보야! 자신의 입장은 생각도 않고 그런 말을 하는군!

이사오: …너는 조금도 성장하지 않았어.

카즈키: 농담하지마!

아리사: 그만둬요, 오빠!

메이야: 그래, 카즈키, 부자가 싸울 틈이 없어.

이사오: 당신이 CIU에서 온 에이전트인가?

메이야: 네, 메이야·에드워드라고 합니다.

이사오: 역시 OCU는 이 쿠데타를 놓칠 수 없겠군. 하지만 나한테 와서는 의미가 없어. 쿠데타를 지휘하고 있는 것은 막료 본부에 있는 사사키 참모장이다. 말하고 싶다면 그쪽이 좋아.

메이야: 아니, 우리는 쿠데타군과 대화할 생각은 없습니다. 그리고 아틀데슈처럼 OCU군의 개입도 생각하고 있지 않아요.

이사오: 자기 국가의 일은 스스로 처리하라고!

메이야: 네, 지금 OCU, 특히 동남 아시아는 미묘한 밸런스 상에 놓여 있습니다. 이 밸런스를 붕괴시키면 OCU는 반드시 내부 붕괴가 일어나겠죠. 밸런스를 보호하기위해 일본의 사태가 변하면 곤란하겠죠.

[회화-이사오]

이사오: 하지만 곧 쿠데타군에 의해 수도권은 점령되고, 각지의 사단도 합류하기 시작했어. 일본이 변하는 것은 시간 문제야.

메이야: 그러니까 여기에 왔죠. 미스터 타케무라. 이전에 당신은 사사키의 오른팔로 움직였습니다. 사사키도 당신의 힘을 인정하고 있어요.

이사오: …옛 이야기다.

메이야: 사사키는 이번 쿠데타를 일으키기 위해 당신을 이용했어요. 그것은 당신이 적이 되는 것이 두려워서입니다. 사사키로써는 당신이 위협이 될 수 있는, 그러니까 먼저 움직임을 제압한 것이죠.

이사오: …하지만, 나 혼자로서는 불가능해.

메이야: 아니요, 당신은 혼자가 아닙니다. 현재 이 기지는 당신을 쿠데타군에게서 숨기고 있어요. 그 외에도 쿠데타군과 적대하고 있는 부대가 있겠죠.

이사오: 나에게 내전을 일으키라는 것인가?

메이야: 네, 지금 일본에서 쿠데타군을 제압할 수 있는 건 당신밖에 없어요.

이사오: 하지만 그렇게 하면 일본은 전장이 되어 각지에서 피해가 속출하게 돼.

메이야: 뜻은 알겠습니다. 하지만 쿠데타군은 곧 실력 행사를 시작할 겁니다. 놔두어도 피해는 퍼질 뿐이에요.

이사오: 하지만…

카즈키: 그만 둬, 이런 녀석에게 무슨 쓸데없는 말을 하는 거야. 겨우 자신도 쿠데타군에 들어가려는데, 이런 녀석에게 부탁하지 말고, 우리만으로 해보자고.

아리사: 오빠…



[회화-이사오]

류: 루카브리는 남자가 일본에 넘어왔어. 녀석의 거주지를 알려 줘.

이사오: 이매지너리 넘버의 루카브가…

아리사: 알고 있어요?

이사오: 그래. 네 양친에게서 들은 적이 있어.

아리사: !

카즈키: 그래, 알고 있었군! 아리사가 이매지너리 넘버라는 것을 알고 있었어!

아리사: 아버지…

카즈키: 설마 이매지 넘버의 연구를 위해 아리사를 이용하려는 것은 아니야?

아시오: 확실히 이매지너리 넘버에 대해서는 알고 있었어. 하지만 난 친구의 소중한 딸을 맡은 거야. 이매지너리 넘버와는 상관없어.

아리사: 아버지…

이사오: 아리사, 내 친구는 딸들을 정말 사랑했었다. 피로 이어지지는 않았지만 그들은 정말 가족이었어. 그래서 그들은 목숨을 걸고 자신의 딸들을 지키려 했던거야.

아리사: …

이사오: 너에게는 양친의 생각이 통하지 않았나?



▲이사오와의 재회

미션

승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 헌많은 아버지와 만나게 되는 카즈키. 루돌프의 지시로 나고야 하수도 처리장에 들어간다. 이 곳은 다리 하나를 두고 양쪽에 아군과 적군이 배치되어 있다. 역시 첫번째로 제거해야 하는 적 벤처는 미사일을 장비한 것. 다리 중앙부로 신속하게 이동하여 적을 처리하자.



▲다리를 이용하여 하나씩 처리하자

아리사: …고마워요, 아버지. 나는 알 수 있어요. 아버지도 오빠도 나를 사랑하고 있어서 가족으로 여기고 있다는 것을요.

이사오: 그래, 너는 내 소중한 딸이다.

적 유니트
111식 춘양×2
109식 염양×2
05식 기동차×2

카즈키: 적의 본대는 알고 있는가?

란: 모르겠어. 하지만 시간 문제겠지.

팜: 잠깐, 여기까지 와서 돌아가겠다는 말은 아니겠지!

료고: 뭐야, 갑자기 할 마음이라도 생긴 거야?

팜: 정말, 자포자기야! 이렇게 되면 어디든 가보자고!

란: 내버려둬도 될까?

카즈키: …할 마음이 없는 것보다는 좋지, 작전을 속행한다!

스테이지42

카즈키: 대단하군, 마치 거대한 지하 미궁이야…

팜: 아직도 출구를 못 찾았어?

미호: 이제 목적지입니다. 힘내세요.

란: 카즈키!

카즈키: 왜?

란: 화물용 엘리베이터의 동력이 끊어졌어. 이대로는 움직이지 않아.

카즈키: 다른 길은 없어?

미호: 글쎄요. 여기를 올라가는 방법 이외에는 없어요.

팜: 뭐야, 끊긴 거야!?

카즈키: …저 엘리베이터는 움직이나?

란: 작업원용이야. 조사해 보지. 그래, 이쪽은 움직인다.

미호: 위에 엘리베이터용 전원이 있을 거예요.

카즈키: 누가 올라가서 전원을 넣으면…

료고: 뭐야, 왜 모두 나를 보는 거야?

팜: 그러니까, 나는 밖에 나가고 싶지 않아.

미호: 료고씨는 도망치는데 선수고.

란: 때로는 도움이 되는 것도 좋겠지.

료고: …알았어, 가면 되잖아!? 가면!

아리사: 료고, 혼자서 괜찮아?

카즈키: 무슨 일이 있다면 도망쳐, 걱정은 안하니까.

료고: 무슨 말이야!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 료고의 사망

료고는 벤처에 타지 않은 채 전투에 참가하며 초기에 나타나는 점멸 지역으로 이동하면 엘리터가 상승한다. 이 엘리베이터에는 카즈키 일행의 벤처가 탑승되어 있다. 위로 올라오면 섣불리 적의 벤처가 있는 곳으로 이동하지 말고 한 대씩 아군의 진영으로 이동해 오는 벤처를 파괴하자. 그리고 원거리에서 아리사의 미사일로 공격하면서 료고를 호위할 것.



▲료고로 이 스위치를 누르자

적 유니트
111식 춘양×3
109식 염양×2
격투 한 대

미호: 이 앞에 화학 공장과 연결되는 엘리베이터가 있어요. 그것을 사용하면 화학 공장으로 나갈 수 있어요.

팜: 겨우 밖으로 나가는구나!

카즈키: 아직 끝나지 않았어. 조심하라고!

료고: 어이…

카즈키: 놀 시간은 없어. 서둘러!

료고: 어이…

팜: 뭘 하고 있어, 료고? 놓고 간다!

료고: …혹시 난 따돌림당하고 있는 걸까…?

스테이지43

카즈키: 여기에 사령관이 감금되었다… 하지만, 너무 조용한데?

료고: 우리가 여기에 온 것을 모르는 것은 아닐까?

팜: 그런 일은 없는 것 같은데.

카즈키: 우선 이 공장을 제압한다. 사령관의 구출은 그 다음이다!

고쿠라(後藏): 좋아하지마! 너희들 따위에게 우리의 이상 실현이 방해될 수는 없지!!

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

먼저 처리해야 할 적은 오른쪽에 위치한 8식 지원차로 상당한 위력의 미사일을 장비하고 있다. 몸집이 커서 공격 성공률도 매우 높으므로 먼저 처리하자. 그리고 머신건이나 라이플을 장비한 벤처를 처리할 때에는 아군에게 공격을 가하여 AP가 적은 머신을 우선적으로 처리하자. 초기에 배치된 적을 모두 물리치면 2대의 벤처가 적의 원군으로 등장한다.


▲AP가 적은 적부터 공격하자

적 유니트
05식 기동차×2
111식 춘앙×2
순왕 1형×2

고쿠라: 제길… 이대로 끝나지는 않아.
로자비아: 쓸모없군.
고쿠라: 이매지너리 넘버인가…
로자비아: 작전은 종료했다. 이 장소에서 해산한다.
고쿠라: 뭐라고!? 쿠로이 소자에게서는 여기를 사수하라고 명령을 받았다.
로자비아: 명령은 변경되었어. 이제 너희들에게 볼일은 없어. 루카브님, 종료했습니다.
루카브: 알았다. 이쪽으로 돌아 와.
로자비아: 카즈키 일행의 처분은 언제합니까?
루카브: 상관하지마. 사사키가 도움이 되지 않는 이상, 그들은 좀 더 움직여야 돼. 바로 사라지면 내 계획은 수포로 돌아간다.
로자비아: 알겠습니다.



▲새로운 인물, 로자비아의 등장

스테이지 44

루돌프: 우물쭈물하지 말고 빨리 이동해. 적이 언제 습격해 올지 몰라.
이사오: 이 부대가 마지막인가?
루돌프: 그래. 다른 부대는 레베카와 하타리가 잘 하고 있어. 곧 후쿠지마에 도착할 거야.
이사오: 이쪽도 곧 후쿠지마에 도착한다. 이것으로 제 6사단과 합류할 수 있어.
그레고리: 루돌프, 왔다! 녀석이다!!
루돌프: …이매지너리 넘버인가.
이매지너리 넘버: 타겟 확인. 전기 공격을 개시. 타겟을 제거하라. 적의 지휘관은 계획의 장해가 된다.
루돌프: 대좌, 녀석들은 당신을 노리는군.
그레고리: 어떻게 할까, 처리할까!?
이사오: 아니, 오룡은 이대로 부대를 통솔하여 후쿠지마로 가. 여기는 내가 맡는다!
그레고리: 바보야? 녀석들이 노리는 것은 당신이야.
이사오: 알고 있어. 녀석들의 노리는 것이 나라면 너희들을 추격하지는 않을 거야.
루돌프: 자신을 미끼로 삼을 생각인가?
이사오: 지금은 가능한 전력을 아낄 필요가 있어. 그것을 하는 것이 내 역할이다.
그레고리: 머리가 이상하잖아!? 그건 자살 행위야.
루돌프: 진심인가?
이사오: 그래. 어서 가!
루돌프: …알았다.
그레고리: 루돌프!?
루돌프: 고용주의 명령이다. 가자!
이사오: 미안… 뒤를 부탁한다.
루돌프: 잘해 줘. 나는 귀찮은 것은 질색이니까. 후쿠지마에서 기다리고 있을게.
일방군 병사: 기다리십시오. 대좌! 대좌 혼자서 저 부대를 저지하는 것은 무리입니다. 우리도 싸우겠습니다!



▲부대를 이동시키는 루돌프



이사오: …알았다. 하지만 죽을 필요는 없어. 살 생각을 해. 알았나!
일방군 병사: 네!

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸, 이사오의 사망

공장의 제압에 성공한 카즈키. 이번에는 아버지인 이사오를 지켜야 하는 미션을 맞이하게 된다. 먼저 헬기를 머신건으로 처리하고 3칸 정도 전진하여 이사오를 아군의 뒤쪽으로 움직일 수 있도록 공간을 확보한다. 그리고 아리사의 미사일로 적의 예기를 꺾은 다음 나머지 3명으로 AP를 깎으면서 처리하자.


▲아버지를 살리자!

적 유니트
순왕 1형×2
냉하 1형×2
오우션 한(オーシャンハーン)×2

카즈키: 정말, 무슨 생각을 하는 거야! 쓸데없는 짓을 하다니!
아리사: 그래요, 아버지, 지금부터가 중요한데.
이사오: 미안하다. 걱정하게 해서.
메이야: 하지만 타케무라 덕분에 루돌프는 제 6사단과 합류할 수 있었어.
팜: 다음은 단번에 적을 치는 거야.
카즈키: 그렇게 간단하게는 안돼. 아직 해야 할 일이 많아.
팜: 어, 너한테서 그런 말이 나오다니 뜻밖인데.
이사오: 그럼 우리도 후쿠지마로 합류하지.



▲이런 부자관계가 생길 수 있을까?

스테이지45

●전선 사령부

루돌프: 어, 살아 있었군.

이사오: 미안했어. 그런데, 상황은 어때?

루돌프: 레베카, 설명해 줘.

레베카: 이쪽의 움직임에 맞춰, 적도 제 12사단을 움직였어. 이쪽도 부대를 전개하고 있지만 대치상태가 계속되고 있어.

루돌프: 전력은 호각이다. 하지만 제압에 시간을 끌면 적의 증원군이 와. 그러면 이쪽에 승리는 없어. 한다면 지금 뿐이야.

이사오: 아니. 대규모 작전은 피한다. 일본 시가지에서 사단이 전투를 벌일 수는 없어.

그레고리: 그럼, 어떻게 하지!? 이대로 대치할 것인가?

에밀리오: 귀찮군. 적따위는 죽이면 되는데.

루돌프: 싸우지 않고 이길 수 있는 간단한 상대는 아니야. 무슨 생각을 하지?

이사오: 사단 본대가 적 부대를 견제하고 있는 사이에, 소수 부대에 의한 기습 작전을 실행한다. 지휘 계통을 혼란에 빠트리면 쓸모없는 싸움은 피하고 사태를 수습할 수 있어.

레베카: 명령이 없으면 싸우지 않는다니, 약한 군대군요.

루돌프: 그럼 우리들에게 거점을 치라는 건가?

이사오: 아니, 오룡은 이대로 나와 함께 사단의 지휘를 맡는다. 거점의 제압은 카즈키 일행에게 맡긴다.

적 유니트
08식 지원차×2
09식 장갑차×2
카셀M2×2
보병×1

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션의 특징은 갈 지(之)자처럼 이루어진 길 때문에 진격 속도가 매우 떨어진다는 점이다. 그만큼 적은 위에 위치하고 있고 아군은 밑에 있기 때문에 공격 성공률이 매우 떨어질 수 있다. 따라서 아리사의 미사일이 매우 중요한 역할을 한다. 아리사에게는 아이템으로 미사일을 보충하는 미사일탄을 충분히 장착해 놓을 것. 마지막으로 주의할 점은 1턴 간격으로 적의 원호 공격이 날아온다는 것이다. 그러므로 같은 장소에 계속 머물러 있으면 그레네이드 공격을 받으므로 항상 움직이자.



▲길이 매우 복잡하게 구성되어 있다

스테이지46

아리사: 오빠, 루돌프로 부터 통신이야!

루돌프: 들리나, 카즈키!

카즈키: 루돌프인가, 어때?

루돌프: 이쪽은 지금, 토야마를 향해 전진중이야. 적들은 우리의 전진을 방어하기 위해 부대를 이동시키고 있어. 뒤는 너희들 차례다. 잘해!

카즈키: 알았다. 이쪽은 적의 본대를 향한다. 들은 대로야. 곧 출발한다!

적 유니트
112식 법촌×1
109식 염왕×2
05식 기동차×3
BT02 쿠어라베×2

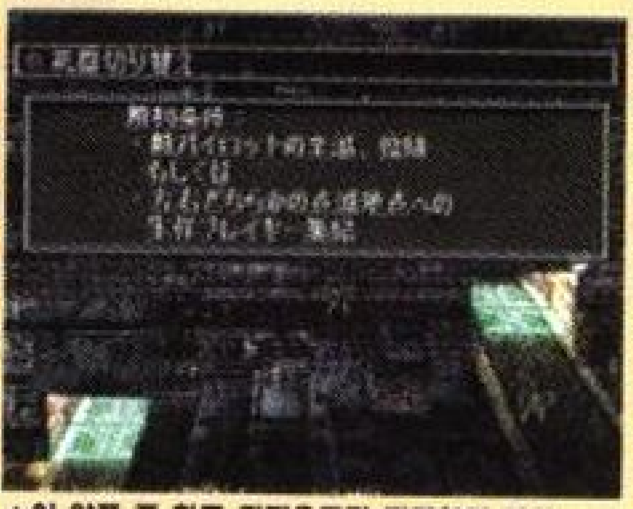
일반군 병사: 적이 내부로 침입했어! 사령관에게 연락해, 남은 사람들은 적을 추격하라!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 좌, 우의 한쪽 지점으로 생존 플레이어 집결

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션을 클리어하기 위해서는 적을 전멸해도 되지만, 아니면 그림을 보면 알 수 있듯이 오른쪽이나 왼쪽 길로 나가도 클리어할 수 있다. 적의 전력이 강하다고 생각되면 위로 올라 가서 빠져나가게 되는 오른쪽 길로 가자. 이 루트는 미사일을 장착한 벤처가 지키고 있기 때문에 반격의 위험이 적어서 비교적 쉽게 진행할 수 있다. 초기 시작시 오른쪽에는 112식 법촌이 있다. 112식 법촌은 최강의 벤처로 매우 강하다. 반드시 포획할 수 있도록 하자.



▲이 양쪽 중 한쪽 지점으로만 집결하면 된다



▲최강의 기체인 112식 법촌을 얻을 수 있다

스테이지47

카즈키: 목표는 어디야?

미호: 저, 저것입니다.

료고: 저것이 CWDS라는 녀석? 그다지 강해 보이지 않는데…

미호: 그래요. 하지만 외관으로 판단할 수는 없죠. 료고씨야 말로 외관으로 판단하지 않는다면 좋은 사람이니까요.

료고: …어떤 의미지?

메이아: 칭찬하는 거야.

카즈키: 농담할 때야. 어서 가자!



▲적 본진으로 들어 온 카즈키 일행

메이아: 목표에 접근하기 위해서는 저 대형 엘리베이터로 위로 올라가야 돼.

카즈키: 움직이나?

메이아: 근처에 있는 컨트롤 룸에서 제어할 수 있어. 하지만 벤처에서 내려야 해.



▲이 엘리베이터를 이용하라

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이 곳은 적군의 CWDS라는 장치가 작동되고 있다. 이 장치는 1턴 건너가며 작동되며 아군의 명중률이 40% 저하되는 능력을 지니고 있다. 이번 스테이지에서도 아리사가 매우 중요하게 사용된다. 일단 미사일을 발사하고, 이 때 미사일 난사가 발동되면 적 벤처는 80% 이상 파괴될 것이다. 그리고 CWDS가 작동되는 턴에는 후방으로 물러나서 아이템으로 미사일을 채우고 난 뒤 다음 턴에 다시 미사일을 발사하자. 나머지 세 캐릭터는 아리사가 공격한 벤처의 뒤처리를 맡으면 쉽게 클리어할 수 있다. 맨 꼭대기에 위치한 벤처를 처리하기 위해서는 스위치를 눌러서 벤처를 위로 이동시켜야 한다.


▲아리사를 이용하라


▲이 곳에 스위치가 있다

적 유니트
110식 진양×4
109식 염양×2
12식 장갑차×1

카즈키: 제길, 사령관이 도망쳤어… 아리사, 작전은 성공했다고 본부에 연락해.

아리사: 네.

카즈키: 우리는 이대로 적의 사령관을 뒤쫓는다!

료고: 뭐야, 또 움직이는 거야…

메이아: 불평만 하지마. 어서 가자고!

스테이지48

미션

■승리조건:적파일럿6명의격파또는투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸.

매우 간단한 미션이다. 8개의 적중 6개만 처리하면 스테이지를 클리어할 수 있다. 4명의 아군중 2명은 미사일을 탑재한 벤처로 나머지 2명은 머신건이나 샷 건을 장비한 벤처로 구성하자.

적 유니트
09식 장갑차×2
BT02 쿠어리에×3
08식 지원차×1
한 이거×2

카즈키: 적의 증원인가!?

부대장: 기다려. 나는 제 12사단의 노다카(野中)다. 우리는 이제 싸울 의지는 없어. 투항하겠다.

카즈키: 투항? 거짓말은 아니겠죠.

부대장: 물론이다. 새삼스럽지만 우리도 명령으로 움직였던 것 뿐이야. 쿠데타를 일으킨 것은 우리의 본의가 아니야.

카즈키: 알겠습니다. 투항을 확인하겠습니다. 다시 무장 해제하고 사령부로 이동해 주십시오.


▲투항해 오는 12사단

스테이지49

카즈키: 여기인가?

료고: 어이, 이렇게 경계가 엄중해? 구출하기 전에 우리가 잡히겠어…

아리사: 오빠, 저기!

카즈키: 저 건물인가…

메이아: 주변이 있는 정비중인 벤처는 사용할 수 있어.

카즈키: 좋아, 가까운 것에 탑승하여 적을 혼란시키자. 하지만 쓸데 없는 전투는 필요없어. 틈을 봐서 수상을 구출하자!

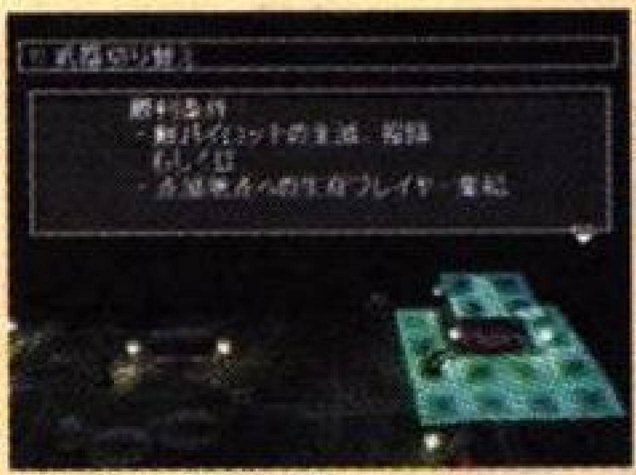

▲수상이 잡혀 있는 건물

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 점멸 지점으로의 생존 플레이어 집결

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

미션에 들어가기 전, 류는 후쿠지마 주점에 있으니 그를 만나기 위해 한번은 술집에 들러야 한다. 이번 미션은 매우 특이하다. 처음부터 아군은 벤처에 타고 있지 않은 인간 상태이며, 무인 상태의 벤처나 헬기를 빼앗아 타야 한다. 그리고 스테이지 클리어의 목적은 적을 모두 처리하거나 수상이 감금되어 있는 건물로 아군을 이동시키는 것이다. 일단 격투 벤처에는 카즈키를, 머신건을 장비한 벤처에는 료고와 류를 태우고, 헬기에는 아리사를 태우자. 이러면 적과 전투를 행하는데 어려움은 없을 것이다.


▲이곳으로 집결해야 한다

적 유니트
110식 진양×2
카셀M2×1
한 이거×1
09식 장갑차×1

●후일지내

카즈키: 수상님, 무사합니까!

수상: 당신들은 뭐지!?

카즈키: 도우러 왔습니다. 여기에서 탈출하세요!

수상: 도우러? 당신들은 일방군인가!? 어디 부대인가?

카즈키: 이야기를 나눌 시간이 없습니다. 우리는 쿠데타를 진압하기 위해 움직이고 있습니다.

수상: 쿠데타를? …그런가, 당신은 아군이군. 하지만 어떻게 탈출하지?

카즈키: 헬기로 탈출합니다. 빨리 이쪽으로!
수상: 그래.



▲수상을 구출하는 카즈키 일행

스테이지50

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

수상을 구하고 쿠테타의 진압에 성공한 카즈키. 그러나 그 투항군에는 쿠로이와 루카브가 보이지 않았다. 이 둘을 찾아 나서는 카즈키. 그러나 일단은 적의 예기를 꺾어야 한다. 이번 미션에는 적이 많이 나오기 때문에 아리사와 메이어의 미사일 콤비가 많은 활약을 하게 될 것이다. 아이템으로 미사일 탄을 충분히 장비하고 하나의 적에 대해서 4명의 아군이 집중 공격을 가하자.



▲후반부에 많은 활약을 하는 메이어

적 유니트
109식 염양×2
110식 진양×3
111식 춘양×1
카셀M2×1

카즈키: 제길, 이대로는 쿠로이가 도망친다고!
메이아: 카즈키, 이것을 사용하자.
미호: 키리시마 중공업의 운송 헬기군요.
카즈키: 좋아, 벤처를 태워! 녀석이 아소를 나가기 전에 처리하자고!

스테이지51

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이제 쿠로이와 한판 대결을 펼치게 된다. 쿠로이가 타고 있는 시제 입자포 J10은 기본 입자포를 무기로 하는데 무속성으로 사정거리가 9나 되고 위력도 매우 강하므로 주의가 필요하다. 그리고 쿠로이는 CWDS를 장비하고 있어서 아군의 공격 성공률에 영향을 준다. 먼저 쿠로이의 사정거리에 들어오지 않도록 거리를 조절하면서 다른 벤처를 모두 파괴한 다음 쿠로이를 처리하자.



▲강력한 위력을 자랑하는 입자포

적 유니트
시제 입자포 J10×1
109식 염양×2
110식 진양×2
111식 춘양×2

쿠로이: …제길, 너희들 때문에 내 이상이 무너지다니…
카즈키: 쿠로이, 당신은 힘을 잘못 사용했어. 이 힘은 지배하기 위한 것이 아니라, 지키기 위한 것이야!
쿠로이: …썩은 정치가도, 정신 나간 국민도, 지킬 가치는 없어! 아무 것도 하지 않고, 아무 것도 할 수 없는, 그런 녀석들이 이 나라를 나쁘게 만든 거야! 그래서 힘을 가진 자가 이 나라를 이끌어 갈 필요가 있어!
메이아: 그것은 당신의 생각이야. 당신은 힘을 과신하여, 그리고 힘에 진거야. 지금 당신에게는… 그 정도의 힘밖에 없는 당신은 일본을 이끌어 갈 수 없어!
쿠로이: 분명… 나는 너희들보다 힘이 없군. 그럼 너희들이 이 나라를 이끌어가! 힘이 있는 너희들이 이 나라를 이끌어 가라고! 너희들의 힘으로 루카브를 쓰러뜨려!
카즈키: 루카브!? 루카브가 있는 장소를 알고 있나?
쿠로이: 녀석은 산가쿠(三角)에 있어. 녀석이 노리는 것은 마이더스다. 녀석이 마이더스를 입수하기 전에 쓰러뜨려! …인정하고 싶지는 않지만 그것이 가능한 것은 너희뿐이야.
카즈키: 쿠로이!?
쿠로이: 오지마! 나는 자신의 이상을 위해 많은 것을 희생했어. 그 책임을 진다!
카즈키: …농담하지마. 이렇게 책임을 지는 게 어딨어? 죽으면 책임을 질 수 없다고!
메이아: 카즈키, 시간이 없어! 빨리 루카브를!
카즈키: …알고 있어.



▲카즈키와 논쟁을 벌이는 쿠로이

스테이지52

미션
■승리 조건: 루카브기의 격파
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

루카브는 꽤 멋있는 극흑 0형을 타고 나온다. 이 거대 벤처에도 기본 입자포가 달려 있어서 매우 위력적인 공격을 보인다. 이번 미션도 전 미션과 동일하게 우선 부하 벤처를 모두 처리한 다음 루카브를 집중 공격할 것. 기본 입자포의 AP 소비량은 15나 되기 때문에 실드를 장착한 아군 벤처를 앞세워 이동하자.



▲숙명의 라이벌, 루카브

적 유니트
냉하 1형×2
순왕 1형×2
명천 1형×2
극흑 0형×1

루카브: 쿠쿠쿠, 이것으로 날 이겼다고 생각하나? 경박한 녀석이군.

카즈키: 단념해, 이제 너는 끝났어!

루카브: …정말, 그럴까? 카즈키, 여기까지 날 쫓아온 인간은 너 뿐이야, 그 점에 대해서는 높이 평가하지. 하지만 끝맺음이 좋지 않군.

카즈키: 무슨 말이야?

아리사: 오빠, 뭔가가 고속으로 이쪽을 향해 오고 있어! …설마 순항 미사일!

카즈키: 뭐!?

루카브: 안녕… 카즈키.

카즈키: 루카브!!

류: 위험해! 다음 미사일이 온다!

아리사: 오빠! 빨리!

류: 죽으려고 해! 빨리 피해!



▲믿는 구석이 있는 루카브

스테이지53

지올: 루카브님, 여기에서 내부로 진입하겠습니다.

루카브: 일방군의 저항은 어때?

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

카즈키는 루카브를 이기지만, 그는 함대의 도움으로 탈출하게 된다. 그리고 루카브는 마이더스가 있는 오키나와로 향하는데… 다시 루카브와 싸우기 위해서는 대한중군에서 넘어 온 이매지너리 넘버와 전투를 벌여야 한다. 하지만 거의 장애물이 없는 스테이지에 적도 강하지 않기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 주의할 벤처는 화면 위쪽에 위치한 미사일 장착 벤처로 고지대에 위치하고 있어서 쉽게 손을 쓸 수 없다. 일단 실드를 장비한 벤처로 접근한 다음 처리할 것.



▲까다로운 미사일 장착 벤치

지올: 제압은 92% 종료되었습니다. 전혀, 우리의 적이 아닙니다.

루카브: 그들의 상태는?

지올: 격납고에 도착한 것 같습니다. 이쪽을 향해 오고 있을 겁니다.

루카브: 그래… 꽤 재미있어 지는군.

지올: 방해하면 처리하겠습니다만.

루카브: 아니, 걱정할 필요는 없어. 놔 둬, 지올. 나는 에마와 함께 최하층으로 간다. 지상은 너에게 맡긴다. 남은 일방군과 군시설을 모두 처리해.

지올: 네.

루카브: 카즈키, 류, 너희들이 어디까지 가능한지 나에게 보여다오.

적 유니트
순왕 1형×2
냉하 1형×2
명천 1형×2

카와다(케이따): 어이, 카즈키, 들려? 응답하라!

카즈키: 이쪽은 카즈키, 왜 그래?

카와다: 해양 도시와의 연락이 두절되었어! 그들이 마이더스를 입수하는 것도 시간 문제다.

카즈키: 알았다. 우리도 지금부터 해양 도시로 향한다.

카와다: 부탁해!

메이아: 서둘러야겠군.

료고: 마이더스를 입수하는 것은 루카브일까, 우리일까… 두근두근해지는걸.

팝: 이런 상태에서 잘도 그런 농담을 하는군…

메이아: 뭐, 료고다운데.

팝: 시간이 없어, 빨리 가자!



▲과연 누가 먼저 마이더스를 얻게 될까

스테이지54

카즈키: 루카브!

류: 루카브!

료고: 류!

아리사: 류씨, 기다려요!

류: 루카브! 거기서 움직이지마! 제길!

카즈키: 그만둬, 류, 쓸데없는 행동은 하지마!

루카브: 그만둬, 아직 나에게 볼일이 있는가? 리얼 넘버.



카즈키: 루카브! 더 이상 갈 수 없게 해 주겠어, 마이더스는 절대로 넘길 수 없어!

아리사: 언니는 어디에 있죠!? 부탁이에요, 언니를 돌려주세요!

루카브: 걱정하지마, 에밀은 최하층으로 내려갔어, 그녀는 나에게 협력적이야.

아리사: 거짓말이야! 에마 언니가 그런 일을 할 이유가 없어! 도대체 언니에게 무슨 짓을 했지!?

루카브: 나는 아무 것도 하지 않아, 모든 것은 그녀의 의지다.

카즈키: 그만둬! 더 이상 사람의 마음을 가지고 놀 생각이라면 용서하지 않아! 나는 너를 쳐부술 거야!

루카브: 이해하지 못하는군, 감정에 좌우되는 하등 동물이 내 계획을 방해하다니…

카즈키: 인간이 너보다 하등인지 아닌지, 여기에서 가르쳐 주지!

루카브: 카즈키, 너에게 흥미가 없다. 죽이기에는



▲이매지너리 넘버와 리얼 넘버의 만남

아까워, 하지만 날 방해한다면 어쩔 수 없지. 여기에서 사라져라.

류: 그렇게 떠벌이지마, 루카브! 여기를 네 묘지로 만들어주지!

미션

■승리 조건: 루카브의 격파

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

스테이지 52에 이어서 다시 루카브와 전투를 벌이게 된다. 이번에는 일반 벤처를 타고 나오기 때문에 전 스테이지보다는 수월하게 처리할 수 있을 것이다. 루카브는 비교적 아군과 가깝게 배치되어 있기 때문에 미사일로도 쉽게 처리할 수 있다.



▲미사일로 간단하게 처리할 수 있다

적 유니트
명천 1형×3
냉하 1형×3
순왕 1형×1

팜: 잠깐, 엘리베이터가 파괴됐어! 이러면 밑으로 내려갈 수 없는데!

카즈키: 제길, 이대로는 녀석이 마이더스를 가져갈 거야…

메이아: 포기하기엔 일러. 최하층으로 가는 다른 방법을 생각해 보자고!

카즈키: 하지만 최하층에 가는 엘리베이터는 파괴됐어.

아리사: …이것을 봐요! 분명히 직접 최하층으로 내려가는 것은 이 엘리베이터를 사용하는 수밖에 없어요. 하지만 컨트롤 룸에서 지하 통로를 사용하면 마이더스가 있는 최하층에 갈 수 있어요.

류: 지하 통로인가…

팜: 시간이 너무 걸려. 이러는 사이에 루카브는 해양 도시를 침몰시킬 거라고!

미호: 괜찮을 거예요. 그도 마이더스와 죽기는 싫을 테니까. 탈출 준비를 한 다음 마이더스를 밖으로 운반할 겁니다.

카즈키: 그것은 어디까지나 예상이야. 해양 도시에는 아직 민간인이 남아 있어. 루카브를 제지해야 그 사람들도 희생되지 않아!

아리사: 이 구획을 해양 도시에서 떼어내죠. 그러면 피해는 이 구획만 입으니까.

팜: 그게 가능해?

아리사: 이 해양 도시는 프라이머리 블록이라고 불리는 구획의 집합체로 각각의 구획을 합체시킨 것입니다. 컨트롤 룸이라면 그 조작이 가능해요.

메이아: 그 반대로 하면 이 블록만을 떼어 낼 수 있겠군.

팜: 하지만 괜찮을까? 밸런스가 붕괴되어 침몰하거나…

아리사: 정확하다면 최소한의 피해로 이 구획을 떼어 낼 수 있어요.

카즈키: 방법은 그것밖에 없군. 좋아. 거주지의 주민을 피난시키고, 구획을 떼어놓는다.

스테이지55

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 민간 트레일러의 전멸

또 놓쳐 버린 루카브. 그는 마이더스가 있는 지하층으로 도망쳐 버린다. 그리고 지하로 통하는 엘리베이터까지 파괴하여 카즈키가 쫓아 올 수 없도록 만들어 버렸다. 이번 미션에서 등장하는 아군의 트레일러가 파괴되지 않도록 주의해야 한다. 민간 트레일러는 서쪽으로 계속 이동하므로 함께 이동하며 주변의 적 벤처를 처리하자.



▲이 트레일러가 부서지면 게임 끝

적 유니트
순왕 1형×5
극서 1형×1

메이아: 살아 남은 민간인은 모두 탈출했어.

팜: 이따지너리 넘버도 거의 처리됐고, 다음은 구획을 떼어 내는 거야.

메이아: 컨트롤 룸은 여기에서 가까워?

아리사: 네. 도시 외곽에 있습니다.

팜: 서두르자고. 또 방해가 있을지 모르니까.

카즈키: 그래. 서둘러!

스테이지56

미호: 구획을 떼어 내는 작업은 순조. 해양 도시의 영향도 거의 없어요.

카즈키: 최하층의 루트는?

아리사: 괜찮아. 지하 통로도 무사해.

이사오: 들리는가, 응답하라!

아리사: 아버지!

이사오: USN 함대가 그쪽을 향하고 있어.

메이아: …USN도 루카브에게 속은 듯 하군.

이사오: 이쪽에서 시간을 벌겠지만 그다지 여유는 없어.

카즈키: 알았어. 들은 대로다. USN이 도착하기 전에 루카브와 끝장을 봐야돼! 가자!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션은 스테이지가 매우 복잡하게 구성되어 있어서 이동할 때 각별한 주의가 필요하다. 모두 8대의 벤처가 등장하며 턴마다 구조물이 움직이기 때문에 더욱 괴롭다. 주인공이 위치한 자리에 접근해 오는 적 벤처를 차례로 처리한 다음, 이동할 것.



▲구조물이 턴마다 움직인다

적 유니트
냉하 1형×3
순왕 1형×3
명천 1형×2





카즈키: 드디어 루카브와 대결이다. 조심해! 어때, 아리사?

아리사: 이 안에, 언니가 있을 거야…

카즈키: 그래, 루카브를 쓰러뜨리고, 에마를 구하자!

아리사: 응!

스테이지 57

카즈키: !?

팜: 어떻게 된 거야? 아무도 없잖아.

료고: 뭐야, 루카브 녀석, 무서워서 도망친 거야?

카즈키: 마이더스는!?

아리사: 오빠, 저거!

카즈키: 사람인가?

아리사: …어, 언니? 언니, 에마 언니! 정신차려, 왜 그래!?

에마: …아 …아

카즈키: 왜 그래, 아리사!?

아리사: 언니가… 언니가…

카즈키: 이것이 에마인가…?

에마: …아 …

류: 루카브 짓이야.

카즈키: 제길, 무슨 짓이야!

아리사: 언니…

미호: 큰일입니다!

팜: 왜 그래, 갑자기 큰소리로?

미호: 이것을 보세요!

료고: 뭐지?

미호: 이것이 동력 블록입니다. 여기에 마이더스가 묻혀 있었어요.

메이야: 설마, 벌써 옮긴 거야!?

미호: 아니요, 사태는 최악입니다. 곧 마이더스가 작동하기 시작해요!

아리사: !?

카즈키: !?

료고: 멈추게 하면 되잖아?

아리사: 안돼, 한번 작동하면 멈출 수 없어, 이제 끝이야…

카즈키: 바보같은 루카브는 무슨 짓을 하는 거지!?

로자비아: 너희들이 그걸 알 필요는 없어.

카즈키: !

류: 마이더스와 함께 우리를 묻을 계획이겠지. 그러면 방해자는 모두 사라지니까.

카즈키: 그러면 녀석도 마이더스를 잃게 돼!

류 : 녀석은 에마에게서 마이더스의 정보를 들었을 거야. 자신의 손으로 마이더스를 만들 수 있어.

로자비아: 떠들썩한 리얼 넘버군. 그것을 알아도 너희들은 아무 것도 할 수 없어.

카즈키: 폭발까지 시간이 없어, 피해!

로자비아: 안돼, 너희들을 루카브님에게 보낼 순 없어.

카즈키: 바보같은 녀석, 그러면 너희들도 폭발에 휘말린다고.

로자비아: 관계없어, 나는 루카브님의 명령을 수행한다. 그것 뿐이야.



▲에마와의 재회

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

결국 루카브에게 버림받은 에마는 정신이 붕괴되고 만다. 적 벤처는 모두 7대가 등장하며, 머신 건이나 샷 건을 장비하고 있다. 아군의 초기배치는 2개씩 2개조로 양쪽에 배치되기 때문에 전력이 나누어지기 쉽다. 일단 아군의 전력을 모아서 오른쪽이나 왼쪽의 적 벤처를 처리하고 나머지를 없애자. 적 벤처는 HP가 높은 순왕 1형이나 냉하 1형이 대부분이다.



▲HP가 매우 높은 적기들

적 유니트
냉하 1형×3
순왕 1형×4

스테이지 58

아리사: 동력을 최대로 하여 구획의 밸런스를 붕괴시킵니다. 한번 밸런스가 붕괴되면 다음은 침몰할 뿐입니다. 그러면 누구도 막을 수 없어요.

메이야: 있어, 대한중군의 양륙함이야.

카즈키: 좋아, 그것을 사용하여 탈출하자, 아리사!



▲해양 도시를 침몰시키는 카즈키 일행

카즈키: 저것인가!

류: 서둘러, 빨리 타라고!

카즈키: 좋아, 류!

류: 좋아, 꼭 잡고 있어!



▲양륙함으로 폭발을 피하려 하는데…

카즈키: 괜찮아, 류!

류: 제길…

루카브: 어디로 가려는 거지?

카즈키: 루카브!

류: 루카브… 아직 도망치지 않았나!

루카브: …로자비아도 도움이 되지 못했군. 어쩔 수 없지. 내가 직접 너희들의 숨통을 끊어 주지.

카즈키: 루카브, 왜 이런 짓을 하지? 너는 마이더스를 사용하여 인간을 말살하려 하는가!?

루카브: 그래, 너희들은 자신들의 손으로 이 세계를 파멸시키고 있지. 그래서 내가 이상 국가를 만들 것이다.

카즈키: 농담하지마! 뭐가 이상 국가야! 너희들이 보여 준 것이 우리가 바라는 이상은 아니야! 세계가 파멸하는 것은 누가 결정하는 거야!

루카브: 인간은 과오를 반복하고 있어. 그것은 역사가 증명하고 있다.

카즈키: 자신의 과오를 인정하는 인간은 그 과오를 반복하지 않도록 노력하고 있어. 과오를 반복하는 것은 루카브! 너같은 자신의 과오를 인정하지 않는



어 리석은 인간뿐이다!

루카브: …인간? 내가 어리석은 인간이라고!?

류: 그래. 루카브. 어떻게 태어났든 관계는 없어. 너도, 그리고 나도, 인간일 뿐이야. 감정 없는 네가 카즈키에 대한 공포를 갖고 있어.

루카브: 시끄러워. 리얼 넘버! 내가 무서워하고 있다고? 그런 시시한 감정에 지배당한다고!?

류: 루카브. 너는 결코 인간을 넘어설 수 없어.

루카브: 닥쳐! 나는 누구보다도 우수하다. 나에게 이길 수 있는 인간은 없어!

카즈키: 너무 지나치군. 너는 세계를 변화시킬 힘은 없어!

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 아리사 편의 마지막 스테이지이다. 나가사키에 피해가 갈 것으로 우려되어 결국 해양 도시를 침몰시키기로 결정하는 카즈키. 그리고 양륙함으로 탈출하려 할 때 루카브가 등장하고… 카즈키와 루카브의 마지막 전투가 시작된다. 적은 벤처 6대와 루카브가 타고 있는 항노 2형이 등장한다. 루카브의 기체는 원거리 전용이기 때문에 근거리에서 머신 건이나 샷 건으로 공격해도 반격을 받지 않는다.


▲쿠로이부터 처리할 것

적 유니트
항노 2형×1
냉하 1형×3
순왕 1형×3

루카브: 나는 신에 가까운 인류다!

카즈키: 그러면 힘으로 가르쳐 주지! 네가 그냥 인간이라는 것을!

루카브: 내가… 진 것인가…

류: 이것으로 끝났군…

카즈키: 그래. 네 복수도 이것으로 끝났어.

류: 그런가… 그렇군

로고: 어이, 무슨 말들을 하고 있는 거야! 빨리 탈출하지 않으면 마이더스는 폭발한다고!

카즈키: 알았어. 전원, 양륙함에 탑승해! 탈출한다!

●양륙함 내

카즈키: 류, 전속력으로 달리라고!

류: 알고 있어.

로고: 뭐야!?

아리사: 저, 저것은!?

류: 루카브, 아직 살아 있었나!?

카즈키: 류, 이대로 전속력으로 달려! 루카브는 내가 맡는다!

류: 안돼, 카즈키! 밸런스가 없어지면 바다에 빠져!

아리사: 오빠, 그만 둬!

카즈키: 이대로는 모두 당하고 말아! 걱정하지마. 나는 그렇게 간단하게 지지는 않아!

루카브: 용서할 수 없어. 절대로 용서할 수 없어! 이대로 함께 가자!

카즈키: 루카브! 너는 졌다는 사실조차 모르는군!

루카브: 웃기지마! 나는 지지 않아. 나는 최강이다! 너희들이 없었다면, 내가, 내가! 너희들 때문에! 이대로 마이더스와 함께 사라져!

아리사: 오빠! 누가 오빠를 도와 줘!

로고: 안돼, 아리사. 네가 가도 죽을 뿐이야!

아리사: 놔줘, 오빠가, 오빠가!!

류: 제길!

아리사: 안돼!

에마: …아, 아리사!

류: 무슨 짓이야!?

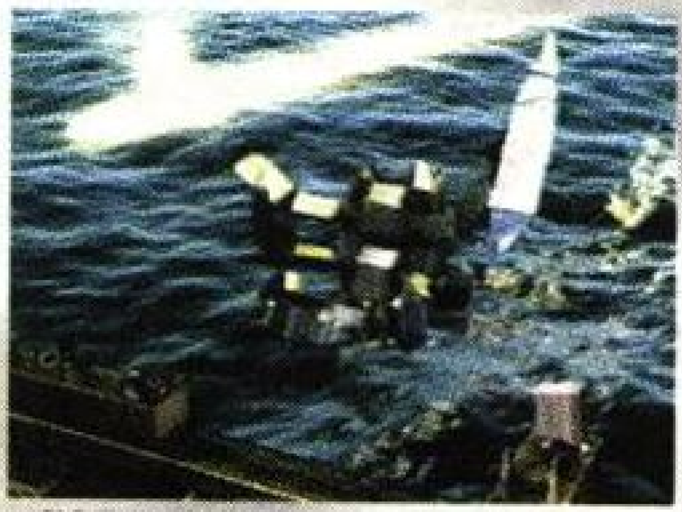
아리사: 언니!?

에마: !

루카브: 뭐지!?

카즈키: 지금이다! 루카브! 사라지는 것은 너야!


▲끈질긴 루카브, 죽지도 않고 따라 온다


▲최후를 맞이하는 루카브


▲계속되는 그들의 계획



▲마지막으로 전적이 나오게 된다





톨네코가 돌아왔다!

톨네코의 대모험 2

PlayStation

장르: RPG
제작사: 춘 소프트
발매일: 9월 15일
발매가: 6, 800엔

그래픽	★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

「드래곤 퀘스트 4」의 무기상점 주인아저씨 '톨네코'…. SFC시절에 이 아저씨가 주인공으로 활약하는 「톨네코의 대모험」을 즐기던 유저들은 상당 수 있었다. 잘생기고, 예쁜 주인공이 나오는 그런 게임이 아닌 뚱뚱하고 우습게 생긴 아저씨가 주인공이라는 점이 상당히 독특한 설정이었고… 들어갈 때마다 랜덤하게 바뀌는 던전을 탐험하고 거기서 얻은 돈으로 자신의 무기상점을 크게 성장시켜 나간다는 것에서 이 게임을 즐긴 수많은 사람들은 일반적인 RPG과는 다른 재미를 느낄 수가 있었다. SFC판 톨네코의 대모험의 후속작이, 수년이라는 시간이 흐르고 이제서야 PS로 발매가 되었다.

공략 → 야가미

등장인물



이 게임의 주인공으로서 세계 제일의 무기상점 주인이 되겠다는 야심 만만한 꿈을 가지고 있다. 전작에서 이상한 던전에 들어가 행복의 상자를 찾아내 마을사람들 사이에게는 유명인(?)이다. 주인공은 잘생기고 멋진 젊은 캐릭터가 많은 것이라는 생각을 가지고 있다면 지금 당장 싹 잊어버리도록 하자.

톨네코(トルネコ)



노인(老人)

행복의 상자와 이상한 던전에 대해서 알고있는 수수께끼의 인물. 행복의 상자로 인해 일어날 불행을 미리 예측한다. 이 게임의 전체적인 스토리에 대한 열쇠를 쥐고 있는 수수께끼의 노인. 그의 진정한 정체는…



네네(ネネ)

톨네코의 아내이다. 그다지 비중은 없지만 가끔 황당한 짓을 해서 사람을 웃게 만들기도 한다.





왕(王)

톨네코가 살고있는 나라의 왕. 왕답지 않게 엉뚱한 짓을 곧잘 해서 사람을 당황하게 만든다.

포포로(ポポロ)

톨네코의 단 하나뿐인 아들로서 어머니 쪽을 닮아서인지 살도 찌지 않았고 참 귀엽게 생긴 꼬마이다. 머리도 상당히 똑똑하다.

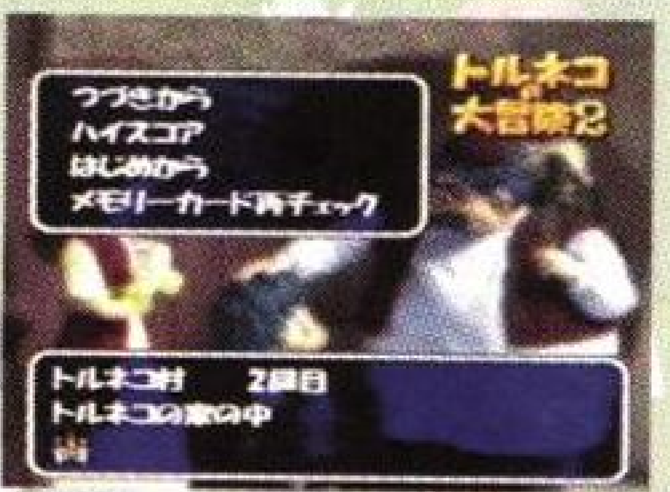
컨트롤러의 조작법

톨네코의 대모험을 쉽게, 제대로 즐기기 위해서는 키 조작법부터 확실하게 익혀 두어야 한다.

버튼	마을	던전	메뉴화면
방향키	캐릭터의 이동	캐릭터의 이동	커서의 이동
○버튼	대화하다	공격	결정
×버튼	대화 빨리 넘기기, 달리기	달리기	취소
△버튼	메뉴화면 열기	메뉴화면 열기	사용안함
□버튼	사용안함	상/하/좌/우/대각선 방향선택	사용안함
L1버튼	사용안함	화살사용	사용안함
R1버튼	사용안함	대각선 이동	사용안함
L2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
R2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
스타트	사용안함	사용안함	사용안함
셀렉트	사용안함	사용안함	사용안함

기본적인 조작방법은 위에서 소개한 것과 같다. 듀얼쇼크 대응이므로 아날로그 모드로 게임의 진행이 가능하며 공격당할 경우에는 진동을 느낄 수도 있다. 좌측 스틱이 방향키의 역할, 오른쪽 스틱이 버튼의 역할을 하게된다.

타이틀 화면



이어서 하기(つづきから)

세이브 해 둔 곳부터 게임을 다시 시작한다.

하이 스코어(ハイスコア)

게임을 하면서 얻은 점수를 보는 곳

처음부터(はじめから)

게임을 처음부터 시작한다.

메모리 카드 다시 체크(メモリーカード再チェック)

메모리 카드의 데이터를 다시 검색한다.

세이브에 관해서

세이브는 톨네코의 집에 있는 책이나 던전에서 랜덤하게 등장하는 십자가에서 할 수 있다. 이외의 장소에서는 세이브가 되지 않는다.



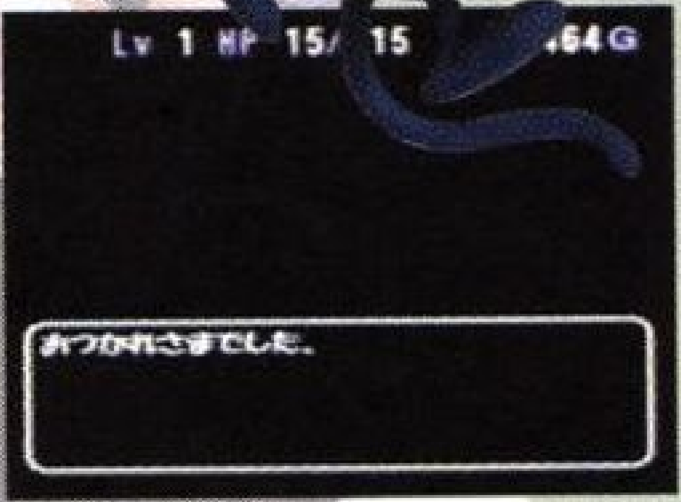
▲여기나



▲여기서만 된다

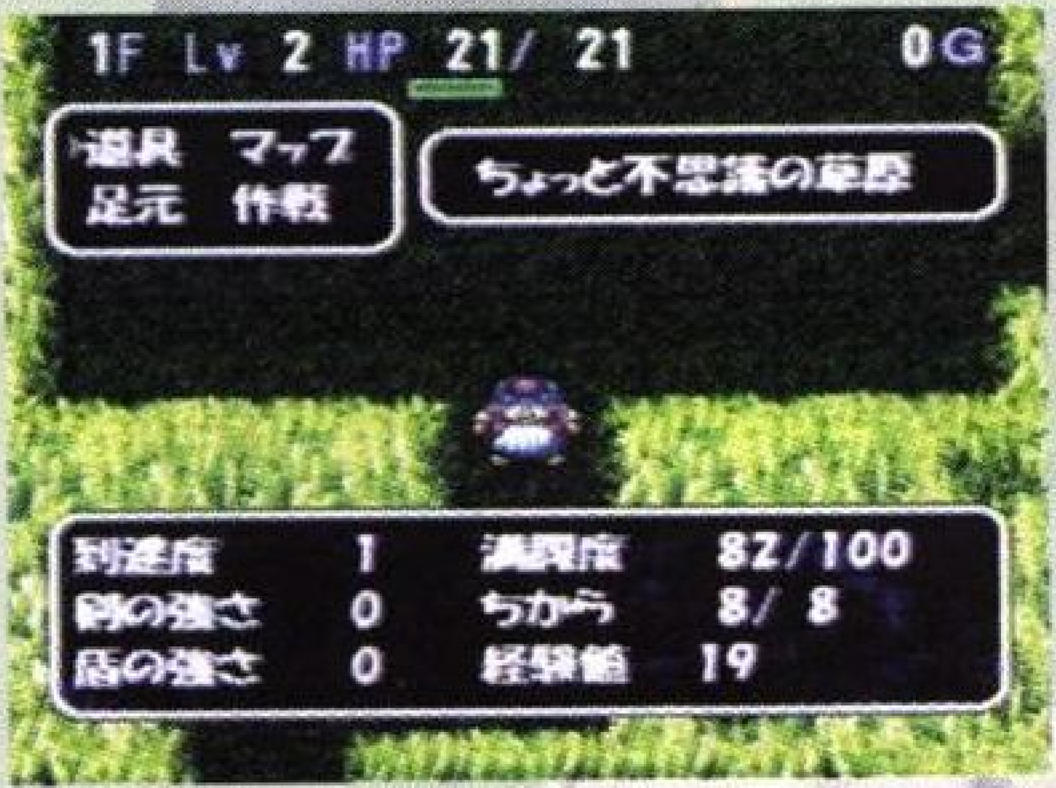
이 게임의 세이브 파일을 로드 할 경우 필히 주의해야 할 부분이 있는데 그게 뭔고 하니, 바로 세이브가 일회용이라는 것이다. 무슨 뜻인가 하면 만일 5층에서 세이브를 하고 다시 로드를 했을 때 자기가 원한대로 게임이 진행되지 않아서 그냥 리셋 버튼을 누른다면 5층에서 재개되는 것이 아니라 몬스터에게 당해 기절한 것으로 처리되어 마을로 실려오게 된다. 그리고 세이브를 하게 되면 자동으로 게임이 종료된다.





▲이렇게 썰렁하게 종료된다

메인 메뉴 화면



도구(道具) 무기, 방어구, 빵, 주술서 등등 모든 아이템을 관리하는 곳이다. 다른 RPG와는 달리 장비나 아이템 메뉴가 따로 있지 않고 이 게임에 등장하는 모든 아이템은 이 메뉴 하나로 사용하거나 장비할 수가 있다.

족원(足元) 족원… 어감은 좀 이상하지만 발로 조사를 한다는 뜻이다. 던전 내부에서 함정을 발로 조사를 해서 찾아내는 메뉴이다. 음, 좀더 센스 있는 이름은 없었을까…? 거의 쓸모가 없다.

작전(作戰) 작전이라는 거창한 이름을 붙여 놓기는 했지만 사실은 게임의 옵션을 선택하는 옵션 메뉴이다. 이곳에서는 게임에 관련된 여러 가지 세팅을 자신의 입맛에 맞도록 수정할 수 있다.

도달도(到達度) 말 그대로 얼마나 던전을 진행했는가를 나타내는 수치

검의 강함(剣の強さ) 무기의 공격력을 나타낸다.

방패의 강함(盾の強さ) 방어구의 방어력을 나타낸다.

만복도(滿腹度) 배고픔의 정도를 나타낸다. 이 수치가 0이 되면 한 칸 이동할 때마다 HP가 1씩 닳는다.

힘(ちから) 톨네코의 기본적인 공격력을 나타낸다.

경험치(經驗値) 몬스터를 죽이고 얻은 경험치의 총 수치

맵(マップ) 맵을 끄거나 켠다. 당연히 켜 두는 것이 좋다. 이상한 던전에서 길을 잃기 싫거든 말이다.

캐릭터의 행동

이 게임의 시스템은 약간 개량된 턴 방식을 사용하고 있다. 그리고 맵은 눈에 보이지 않는 여러 개의 칸으로 나누어져 있는데 모눈종이 방식을 생각하면 간단할 것이다. 행동방식은(던전에서의 경우) 한 턴 동안 플레이어와 몬스터가 한번씩 돌아가며 행동을 하는 식이다. 예를 들어 플레이어가 한 칸 움직이면 적도 한 칸을 움직인다. 그리고 아이템을 사용하거나 무기를 장비하는 것도 플레이어는 한 턴 동안 행동한 것이 되므로 적이 가까이 있을 때는 별 필요도 없이 장비를 교환한다던가하는 일은 없도록 하자. 또 버튼을 이용해 공격을 하는 것도 마찬가지로 취급된다. 또한 상, 하, 좌, 우의 이동 외에 대각선의 이동이 가능하다. 캐릭터의 방향만을 바꿀 경우에는 행동으로 처리되지 않아 적이 이동하거나 공격을 하지 않는데, 혹시 실수라도 해서 이동이 되어 버린다면 괜히 적에게 얻어맞으니 주의. 이런 것을 방지하기 위해서 □버튼과 R1 버튼을 잘 사용해야 한다. 이



버튼들은 누르면 화살표가 나오는데 먼저 버튼은 홀드키라고 해서 캐릭터를 고정시켜 주는 것이다. 버튼을 누른 채로 방향을 지정하면 캐릭터의 시점을 쉽게 바꿀 수 있어 안전하게 대각선 방향으로 향할 수가 있다. R1버튼은 대각선 이동을 쉽게 하기 위해서 사용한다. 마지막으로 던전에서의 대시는 ×버튼을 누른 채로 이동하고 싶은 방향을 두 번 눌러 주면 된다.



▲R1버튼으로 대각선 이동



▲□버튼으로 방향선택

전투에 관해서

일단 전투를 쉽게 풀어나가기 위해서는 조금 생각을 해야 한다. 적이 보인다고 무작정 다가가서 공격을 해 버리다가 선제공격을 당하면 전투가 불리해 질 수도 있다. 적과의 거리를 보고 먼저 다가갔을 때 선제 공격을 당할 것 같다면 공격 버튼을 한번 눌러서 헛손질을 하자. 그러면 한 턴의 행동을 한 것이 되어 적이 다가오게 된다. 적을 뒤쪽으로 날려 버리는 공격의 경우에는 뒤에 몬스터가 있다면 둘이 부딪히게 되어서 둘 다 타격을 받게되니 참고하도록 하자.



▲요런 경우에 헛손질을 하면



▲이렇게 다가온다



▲때려줘야지

톨네코가 죽게되면

레벨이 1로 돌아가고, 그때까지 얻은 아이템을 몽땅 잃어버린다. 돈은 다행히(?) 반만 줄어든다. 그리고 그 던전의 1층부터 다시 시작해야 한다. 세이브 파일의 로드가 일회용이라는 난점의 해결책으로 'GAME OVER'라는 글자는 보고싶어도 나오지 않으니 슬퍼하지 말자(죽어도 죽지않는다).



체력의 회복과 만복도

톨네코의 대모험에서는 아이템을 이용한 체력의 회복 외에도 독특한 회복 방법이 있다. 그건 바로 걷기이다. 던전을 이리저리 돌아다니다 보면 체력이 조금씩 회복된다. 그리고 너무 체력이 많이 떨어져서 빨리 회복해야겠다는 생각이 든다면 □+○을 눌러서 제자리 달리기를 사용하자. 그러면 상당히 빠른 속도로 체력이 회복된다. 단…제자리 달리기를 사용하면 그만큼 적들도 움직인다.

톨네코의 대모험에서는 '만복도'라는 개념이 있는데 이것은 간단히 설명한다면 '배고픔'을 표현한 것이라 할 수 있다. 수치가 높을수록 뱃속이 든든하다는 얘기이고 낮을수록 배가 고프다는 것이다. 만복도가 0이 되면 그때부터는 한번의 행동을 할 때마다 HP가 1씩 줄어들게 되므로 주의. 최대 만복도의 수치는 100이고, 특정 아이템을 사용해서 최대수치를 올릴 수는 있다. 만복도는 걷거나 행동을 할 때마다 조금씩 줄어들며 빵을 먹으면 회복된다.



톨네코에서의 레벨

톨네코의 대모험에서는 레벨을 차곡차곡 쌓아 간다는 것이 통용되지 않는다. 기본적으로 시작되는 레벨은 항상 1이며, 물론 몬스터를 해치우고 경험치를 얻음으로서 레벨을 상승시킬 수는 있다. 하지만 그 던전을 클리어하거나 몬스터의 공격에 의해 기절해 버리면 또다시 레벨1부터 시작해야 한다.

모험의 시작

주인공인 톨네코는 조그만 무기상점을 운영하고 있는 평범한 아저씨(인가?)이다. 하지만 그는 이 세상에서 가장 커다란 무기상점의 주인이 되고 싶다는 야망을 가지고 있기에, 수많은 던전을 탐험하고 희귀한 보물들을 찾아다니며 자신의 꿈을 이루기 위하여 노력한다. 그의 노력의 대가였을지도? 톨네코는 이상한 던전이라는 곳에서 행복의 상자라는 것을 발견하게 되고 그 상자를 가지고 난 뒤부터 톨네코와 마을 사람들에게는 행복한 일이 계속 일어난다. 하지만 그런 행복도 잠시뿐…. 평화롭던 마을에 이상한 일이 하나둘씩 생겨나기 시작하는데….

오프닝

톨네코의 대모험 2의 오프닝은 '클레이 애니메이션' 기법을 사용하여 캐릭터는 점토 인형, 마을은 미니어처로 제작되어 아주 깔끔하고 재미있는 모습을 감상할 수가 있다. 또한 본 게임의 건물도 미니어처를 이용했다.


▲모험을 떠나는 톨네코


▲떡이 된 슬라임


▲아기자기한 마을


▲우왝~


▲쫓기는 톨네코

불길한 예감

톨네코가 집으로 돌아오면 이상한 노인이 톨네코의 집에서 나오면서 무언가 중얼거린다.


▲이상한 노인



▲무슨 소리지?

노인: 안되겠는걸. 저것은 틀림없는 행복의 상자. 이대로는…

노인은 알 수 없는 말을 중얼거리며 그렇게 사라져 버린다.

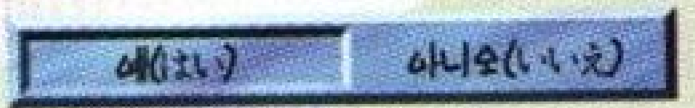
포포로: 앗! 아빠다! 아빠 다녀오셨어요?


▲톨네코의 아들 포포로. 아빠를 닮지 않아 천만다행이다

포포로: 엄마~! 아빠예요. 아빠가 돌아 오셨어요!!

네네: 이제 오셨군요 여보. 수고 많으셨어요.

포포로: 있잖아요 아빠. 아빠도 함께 놀아요.



예를 선택하면…

포포로: 야호! 난 아빠가 너무 좋아요.

포포로: 아…, 조금 전에 모르는 아저씨가 집에 왔었어요. 그렇죠 엄마?

네네: 아~ 맞다 맞어. 그래요 여보 사실은 말이죠…

톨네코의 부인인 네네의 회상이 나온다(그런데 왜 회상은 흑백이어야만 하는 거지…).

노인: ……. …부인!

네네: 아, 예. 무슨 일이시죠?

노인: 이 상자는 어떻게 된 거요? 왜 이곳에 있는 거냔 말이오?

네네: 바깥양반이 이상한 던전에서 가지고 온건데….

노인: 뭐라고? 이상한 던전에서 가지고 왔다고 그랬소?

네네: 예. 저희는 이 마을에서 무기상점을 운영하고 있어요. 반년정도 전에 폐하께서 허가를 내어 주셔서… 그래서….

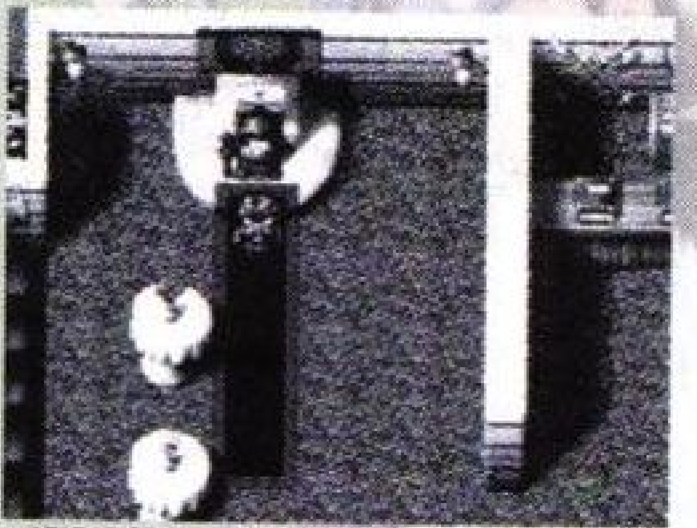
노인: 부인. 이 상자. 열어봐도 실례가 되지 않겠소?

네네: 아, 네. 괜찮습니다. 열어 보세요. 다른 사람들에게 보여드리려고 일부러 행복의 방까지 만든 걸요.

노인: 정말로 이것은 행복의 상자? 부인. 부인께서는 지금 행복하시오?

네네: 네. 물론이죠. 그리고 저뿐만이 아니라 이 음악을 들으면 모두가 행복해 진다고 알고 있고…

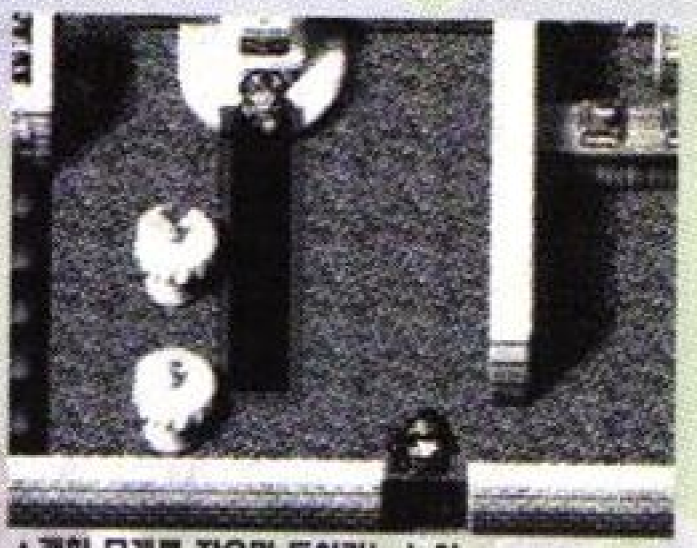
노인: 음…역시 그런가? 이건 안되겠는데…
네네: 예? 무슨 말씀인지?
노인: 남편은 어디 있소?
네네: 지금은… 일 때문에 밖에 있는데…
노인: 그럼 나중에 다시 들르도록 하겠소. 그럼 이만…


▲네네의 회상

노인은 알 수 없는 소리만 하다가 밖으로 나간다. 근데 밖으로 나가던 노인이 무슨 생각을 했는지 갑자기 멈춰 섰다.

노인: 부인!
네네: 예…, 예! 무슨 일이죠?
노인: 남편에게 전하시오. 사악한 봉인에 관련되는 자는 성령의 목소리를 들은 자 뿐이라고…
네네: 그게 무슨 뜻이죠?
노인: 그럼 나중에 다시…
네네: ……

네네의 회상이 끝나고 다시 톨네코의 집 앞


▲괜히 무게를 잡으며 들어가는 노인

에서 네네와 톨네코가 이야기를 하고있는 모습.

네네: 저…여보. 왠지 가슴이 두근거려요.

이때 갑자기 마을 사람이 헐레벌떡 뛰어온다.

사람 좋은 아저씨: 크, 크, 큰일!! 톨네코씨 큰일났어요! 동쪽의 초원에 몬스터가 나타났어요!
네네: 예? 동쪽의 초원 말이에요? 성을 지나치면 있



▲호들갑 좀 떨지 좀 마

는 그 초원?
사람 좋은 아저씨: 그래요! 버섯을 캐러 갔더니 묘하게 큰 버섯이 있었어요. 그래서 다가가 봤더니…
네네: 설마 그 버섯이 몬스터?
사람 좋은 아저씨: 그래요 몬스터였어요. 게다가 초원의 지형까지 이상해졌다구요. 톨네코씨, 저가 보기엔 말이죠………음. 뭐였지? 뭐라고 얘기를 하려고 했더라?
포포로: 마치 이상한 던전 같네…
사람 좋은 아저씨: 맞어 맞어. 난 그렇게 말하려고 했었어. 어째서 그렇게 생각 하냐고? 그건 가보면 알아요.
네네: 동쪽 초원이 그렇게 될 줄이야…. 여보, 폐하께 알리는 것이 좋지 않아요? 무슨 일인지 알 수 있을지도….
포포로: 이상한 던전을 빠져나가 성까지 갈 수 있는 것은 아빠밖에 없어요.
사람 좋은 아저씨: 저도 그렇게 생각해요. 톨네코씨라면 성까지 무사히 갈 수 있을 겁니다.
포포로: 아빠 힘내세요.


▲가족과 이웃에게 떠밀리는 이 시대 가장의 모습

조금 이상한 초원(ちょっと不思議の草原)



조금 이상한 초원이라고 되어 있기는 하지만 이곳의 어디가 초원이라는 것인지…(하기는 벽이 풀처럼 생겨먹기는 했다). 일단 최초의 던전이기 때문에 층수도 얼마 되지 않고 적들도 간단하기 때문에, 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 게다가 친절히 게임의 조작에 대한 설명까지 나오기에 이 던전은 연습용이라고 밖에는 볼 수가 없다. 게임의 방식을 익히기 위한 던전이라고 생각하자. 총 3층으로 이루어져 있다.


▲이곳이 던전의 입구

등장하는 몬스터

슬라임(スライム)



'파판시리즈'에서 쵸코보가 마스코트라면 '드퀘시리즈'에는 슬라임이 마스코트 격이다. 물론 상당히 약하고 대부분 초반에나 등장한다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	2

민달팽이(おおなめくじ)



슬라임보다는 조금 세다. 슬라임과 거의 차이가 없지만 HP가 조금 높다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3



모몬자(ももんじゃ)

자고 있을 때가 많은 몬스터다. 접근하면 공격해온다. 레벨을 높이고 공격하자.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4



장난두더지(いたずらもぐら)

손에든 삽으로 공격해 온다. 방어력이 상당히 높다. 열심히 회복하며 싸우자.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	2	3

등장하는 아이템



곤봉(こんぼう)

초반에 애용하게될 무기



동검(銅の劍)

곤봉보다 배 이상의 공격력을 가지고 있다.



가죽방패 (皮の盾)

방어력은 낮지만 장비하면 만복도의 감소가 반으로 줄어든다.



청동방패(青銅の盾)

초반에 활약하는 방어 아이템. 확실히 장비하자.



커다란 빵(大きなパン)

던전에 들어갈 때 반드시 한 개를 가지고 있다. 만복도 100 회복



빵(パン)

조금 작은 빵. 빵을 먹지 않으면 공복으로 쓰러진다. 만복도 50



번개의 지팡이(いかずちの杖)

번개로 공격을 한다. 파워가 강하기 때문에 강한 몬스터도 일격에 해치울 수가 있다.



이오의 두루말이(イオの巻物)

톨네코와 같은 방에 있는 적 전체에게 폭발마법으로 데미지를 준다. 적이 많을 때 사용하면 아주 효과적이다.



화염초(火炎草)

먹으면 입에서 불이 나간다. 전방 바로 앞 칸의 적을 공격할 수 있으며 그냥 던지더라도 효과는 그대로라는 사실. 게다가 던질 경우에는 거리 제한이 없다.



행복의 씨앗(しあわせのたね)

먹으면 레벨이 1 상승한다. 꽤 쓸모 있는 아이템.



약초(薬草)

먹으면 HP가 약간 회복되고 HP가 가득 차있을 때는 HP의 최대치가 1상승.



조금 이상한 초원을 통과를 하면 왕궁에서 왕을 만날 수가 있다.

왕: 오오, 톨네코씨…; 무슨 일이 있었소? 응? 서쪽의 초원이 이상한 던전처럼 되었다고 말하는 것인가? 잘 알려주었소. 감사하오. 사실을 얘기하자면 요즘 그것 때문에 곤란해하고 있었다오. 지금까지 몬스터들은 던전바깥으로 나온 일은 없었는데…웬지 요즘 들어 사람이 사는 곳에도 모습을 나타내고 있다오. 지금 그 원인을 파헤치기 위해 왕자를 서쪽 도시에 보냈는데 아직 소식이 없소. 지금까지는 이렇다할 큰 일까지는 생기지 않았지만… 톨네코씨… 또 무슨 일이라도 생기면 곧 나에게 알려주오…



▲혼자서 북 치고 장구 치고 다하네



다시 집으로 돌아와서 아내 네네를 만나서 얘기를 나누도록 하자.

네네: 역시 폐하께서도 눈치를 채고 계셨나보군요…. 몬스터도 이전보다도 난폭해 졌다는데…. 아~ 맞어 맞어. 깜빡했는데 당신이 성에 간 사이에 수리공인 에드씨에게 도구수리를 맡겨놨으니 조금만 기다려요. 초원에서 가지고 돌아온 아이템은 가게에 내 놨으니까…

포포로: 다녀왔습니다. 아빠 벌써 돌아오신 거예요? 저기요. 카운터 위에 있는 책들이 뭐였죠?

네네: 옆방 카운터 위의 책 말이니?… 왼쪽의 책이 이전의 폐하께서 주신 '모험의 열 가지 마음가짐'. 중앙의 책이 모험의 기록을 남기는 책 '모험의 서'. 오른쪽 것이 '모험의 메모'…포포로도 참… 언제나 헷갈린다니까…



▲이것이 그 세 권의 책

Play Station

POWER 공략왕!

그때 톨네코의 집 앞에 어떤 남자가 황급히 뛰어온다.

곤란한 남자: *히엑!! 모 모 모 몬스터가 나타났다! 모처럼 산 집인데 어째서 그 집에 몬스터가? 아아 어떡하면 좋지…*



▲소란 좀 피우지 좀 마

포포로: *아침 일찍부터 누가 정원에서 떠들고 있었어요…나는 그것 땜에 잠을 깨서 아직까지 졸려요.*
네네: *이 목소리는 은행직원인데…얼마 전에 마을에 다 은행을 짓는다고 공원의 건물을 샀다던…한번 가 보는 게 어때요?*
포포로: *그럼 나는 광장에 가서 놀다가 올게요.*
네네: *그럼 다녀오세요.*

공원으로 가면 집이 한 채 있고 그 앞에 아침에 몬스터가 나타났다고 난리를 피우던 남자가 서 있다. 이 남자 때문에 공원으로 왔으니 일단 말을 걸어보자.

곤란한 남자: *은행을 시작하려고 이 집을 샀는데 안에 몬스터가 있었어요. 게다가 개점자금이 들어있는 금고까지 몬스터에게 도둑 맞았고…아아~운도 없군… 저, 당신이 누구인지는 모르겠지만 내 금고를 찾아주지 않겠소?*

예(はい)	아니오(いいえ)

예를 선택하면

곤란한 남자: *예? 정말이오? 꼭 부탁 할 테니 제발 금고를 찾아 주세요.*



▲처음 보는 사람에게 부탁을 하는 뻔뻔함을 보인다

톨네코가 부탁을 받아서 집으로 들어가려고 하면 예전에 톨네코의 집에 찾아왔던 노인이 이 집에서 나오며 중얼거린다.

노인: *글렀군. 글렀어. 여기도 이미….*
곤란한 남자: *방금 그건 뭐지? 몬스터라고 생각했는데…. 왠지 더 불안해 지는군요. 최대한 빨리 일을 처리해주세요.*

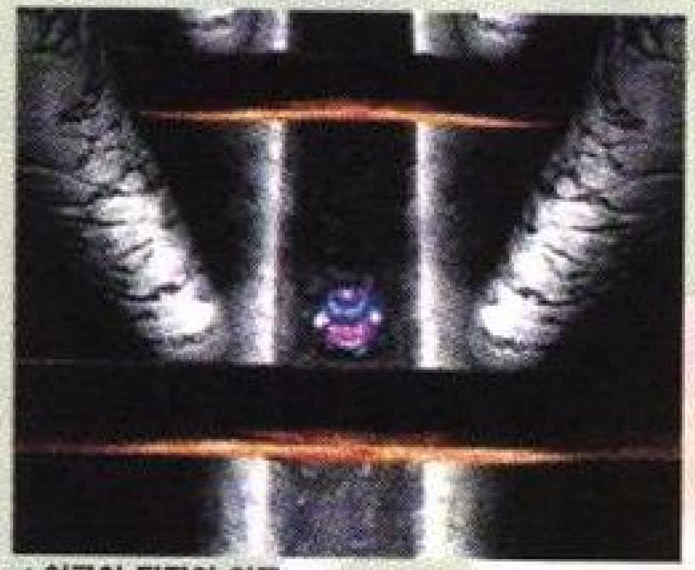


▲저택에서 나오는 이상한 노인

이 집안으로 들어가면 두 번째 던전이 시작된다.



저택 던전(屋敷のダンジョン)


▲이곳이 던전의 입구

총 6층으로 되어있는 이 두 번째 던전은 은행을 개업하려는 곤란한 남자의 금고를 찾아 주는 것이 목표이다. 역시나 간단히 클리어할 수가 있고 6층에 도착해서 방으로 들어가면 금고를 훔쳐간 몬스터가 나타난다. 이 몬스터를 해치우면 금고를 얻을 수 있다. 이번 던전을 진행하다 보면 화살류의 아이템이 상당히 많이 나오니 이 화살을 잘 이용하도록 하자.



▲이 녀석이 이 사건의 범인인 '베이비사탄'



▲금고를 손에 넣었다

등장하는 몬스터

드라키(ドラキー)



박쥐 몬스터. 드라큘라 꼴따구인가.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	3

유령(ゆうれい)



사신처럼 낫을 들고 공중을 떠다니며 공격해 오는 몬스터. 벽 위에서 다가오면 통상공격이 통하지 않는다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	2	2	6

파랏트(ファーラット)



톨네코의 움직임과 반대로 움직이는 신기한 몬스터. 경험치를 많이 주기 때문에 발견하면 잘 쫓아가서 해치우자. 단, 보기와는 다르게 공격력이 뛰어난 몬스터이다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
20	3	2	20

머미(マミー)

HP와 공격력이 높은 미이라 남자. 접근전에 무지 강하다. 약초를 던지면 데미지를 줄 수가 있다

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
17	2	2	15

리리패트(リリパット)

멀리서 활을 쏘아서 공격을 한다. 거리가 있을 때는 주의하도록 하자.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
10	2	2	8

브라우니(ブラウニー)

망치를 들고 다니는 몬스터. 한 턴간 힘을 모아서 공격하는 특기가 있다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
16	2	3	14

베이비사탄(ベビーサタン)

여기서는 보스 캐릭터로 등장한다. 보스지만 단 두 방에 죽을 정도로 허약하다. 아이템을 훔치는 특기를 가지고 있다.

출현하는 층 6

HP	공격력	방어력	경험치
20	3	4	20

등장하는 아이템



나무화살(木の矢)

다른 화살에 비해 공격력이 낮다. 화살도 다른 무기와 마찬가지로 톨네코의 레벨이 올라갈수록 공격력이 강해진다.

철화살(鐵の矢)

화살 중에서 최고의 위력을 자랑한다. 하지만 은화살과 같은 특수능력은 없다. 고로 벽에 맞으면 튕겨 나온다.

은화살(銀の矢)

벽을 뚫고 지나가 공격 할 수 있다. 몬스터를 관통해서 뒤의 몬스터에게도 공격이 가능하기 때문에 아주 효과적이다.

지옥귀의 두루말이(地獄耳の巻物)

현재 톨네코가 있는 층의 모든 몬스터를 맵 상에 붉은색 점으로 표시한다. 당연히 몬스터의 움직임까지도 알 수 있다.

천리안의 두루말이(せんりがんの巻物)

현재 톨네코가 있는 층의 모든 아이템을 푸른색으로 표시한다.

힘의 씨앗(ちからのたね)

힘의 최대치가 1포인트 올라간다. 단 힘이 저하되어 있을 경우에는 한 단계 회복할 뿐이니 해독초로 최대치까지 회복한 후에 사용하자.

생명의 풀(命の草)

HP의 최대치를 5포인트 올린다.

집으로 돌아가면 네네와 포포로가 톨네코를 반갑게 맞이해 준다. 여기서 체크. 던전을 하나씩 클리어할 때마다 살림이 불어나고 덤으로 몬스터의 석상이 컬렉션 된다.



▲시대는 바야흐로 석상마저 컬렉션 해버리는 세기말

톨네코의 집 앞에서 한 남자가 왕궁 지하의 던전에 있는 '성스러운 불'을 찾아 왕에게 상납한 후 대장간의 개업 허가를 얻겠다고 기세 등등하게 왕궁으로 달려간다. 그리고 금고를 잃어버렸던 곤란한 남자는 자신의 건물은 몬스터 때문에 사용을 할 수 없기 때문에 톨네코의 무기상점 옆 건물에 은행을 차리려고 하는데….



▲그래! 근성과 혼과 각성을 걸고



▲이 건물에 은행을 지으려는 남자

아침이 되어 밖으로 나와보면 옆 건물에 은행이 개설되어 있다. 앞으로는 이 은행을 잘 이용하도록 하자. 던전 내부에서 죽어버리게 되면 무조건 가지고 있는 액수의 절반이 사라져 버리기 때문에 돈이 모이는 대로 이 은행에 저축을 하는 것이 이익이다.



▲은행의 노점시대

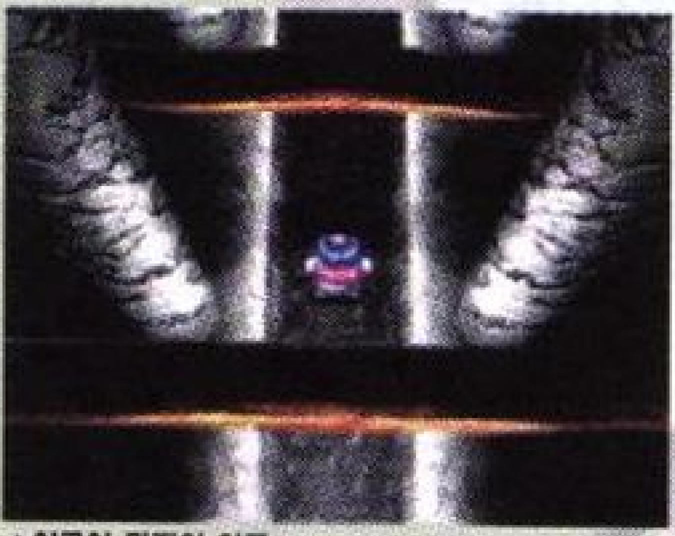
일단 왕궁으로 가면 톨네코의 집 앞에서 각오를 다지던 남자가 길을 막고 서 있다가 '성스러운 불'을 얻겠다고 지하로 내려간다. 하지만 금새 실패해 버리고… 도저히 자신의 힘으로는 안되겠다고 비실비실 돌아온다(빠르기도 하지).

이제 톨네코가 나설 차례이다. 불타는

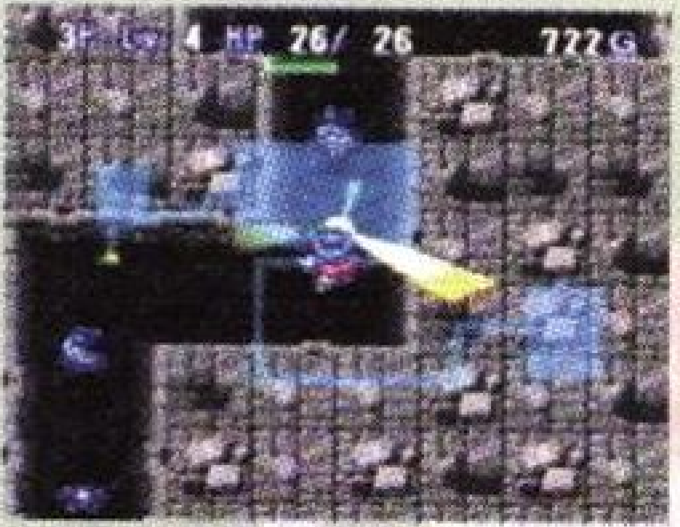

▲새로운 던전이 생겼다!

남자가 들어갔던 계단을 통해 던전으로 들어가자.

성의 던전(お城のダンジョン)


▲이곳이 던전의 입구

이 던전은 총 7층으로 이루어져 있다. 이 던전에서는 마법의 지팡이들이 아주 많이 나오므로 이 지팡이들을 잘 사용해서 던전을 진행해 나가는 것이 포인트이다.



▲마법을 잘 사용하자



▶뭐야? 전부 지팡이잖아

그다지 어렵지는 않지만 그렇다고 쉬운 던전은 아니니까 신경을 써서 플레이를 하는 것이 좋을 것이다. 특히 몬스터들이 한번에 여러 마리가 공격을 해올 경우에는 위험한 경우가 생길 수밖에 없다. 좁은 통로로 한 마리씩 유인을 해서 처리하도록 하자. 또 한가지 주의해야할 몬스터는 '웃음주머니'라는 녀석이다. 톨네코가 가진 돈을 꽤 많이 훔쳐서는 어디론가 워프를 해 버린다. 물론 그 층의 던전 어느 곳인가 있기는 있지만 찾는 것도 꽤 힘들고 기껏 찾았는데 또다시 돈을 더 훔치고 사라져 버리면 플스를 부셔버리고 싶은 욕망이 들것이다. 게임기의 수명을 위해서라도 되도록 빨리 해치우도록 하자.





▲스쳐도 사망! 죽음의 위기



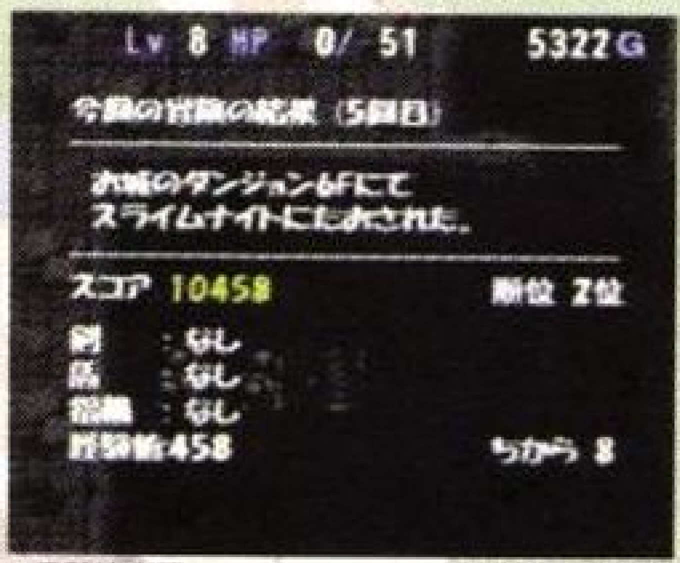
▲이럴 때는 좁은 통로로 유인



▲위기를 넘겼다. 지팡이는 쓰라고 있는 것



▲우왓, 이렇게 되면 어떻게…



▲클리어 실패

절대로 몰매를 맞아서 죽어버리는 일은 없도록 신경을 써야한다. 물론 게임오버는

아니기 때문에 상관이 없어! 라고 말할지도 모르겠지만 몇 번 게임을 반복하게 되면 짜증의 가중과 플스의 수명이 줄어들 뿐이다.

7층까지 가면 '성스러운 불'을 얻을 수 있고 이것을 가져가면 남자는 대장간 개업허가를 얻어서 대장간을 차리게 된다.



▲요걸 얻는다


▲헐레벌떡 개업을 하러 가는 남자

등장하는 몬스터

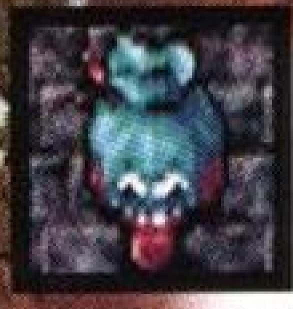


고스트(ゴースト)

한 턴간 두 번의 행동을 한다. 톨네코와 거리가 벌어져 있더라도 한번에 다가와 공격할 수 있으니 주의하도록 하자.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	4



웃음보따리(わらいぶくろ)

돈을 훔쳐서 사라져 버린다. 반드시 그 층 어딘가에 있으니 돈을 찾으려면 잡아서 족치도록 하자.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
15	-	2	6



스몰구울(スモールグール)

공격을 당하면 두 마리로 분열한다. 가증스럽게도 혀로 핥는 공격을 하기도 한다. 봉인의 지팡이를 사용해서 분열을 미리 막아 버리자.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	7

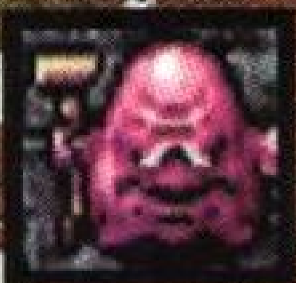


슬라임나이트(スライムナイト)

슬라임을 타고 공격하는 기사. 의외로 공격력과 체력이 높으니 접근전에 주의하자.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
20	2	2	8



귀면도사(きめんどうし)

'바시루라' 마법을 구사해서 톨네코를 다른 방으로 날려 버린다. 원거리 공격을 하도록 하자. '타이의 대모험'이 생각나는 것은 도대체 왜?

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
13	2	3	9

등장하는 아이템



봉인의 지팡이 (封印の杖)

분열이나 마법 등을 봉인한다.



돌풍의 지팡이 (ふきどばしの杖)

돌풍으로 상대를 날려버린다.



메다파니의 지팡이 (メダパニの杖)

몬스터를 혼란시켜 버린다. 적이고 아군이고 닥치는 대로 공격한다.



라리호의 지팡이(ラリホーの杖)

상대를 잠재워 버린다. 파판처럼 공격한다고 깨어나지는 않는다.



톨네코의 집으로 돌아가서 푹 쉬고 아침이 되면 갑자기 마을 사람이 다급하게 뛰어온다. 그리고는 이상한 던전에 의해 또 다시 곤란한 사람이 생겨 버렸다는 것을 말해준다. 역시 만인의(?) 영웅, 톨네코…. 문제를 해결해 주러 가도록 하자.



▶왜 또 나에게…. 제발 쉬게 해줘(by 담당기자)!


▲던전의 안에서 또 노인이 나온다

묘지의 던전(基場のダンジョン)



▲이곳이 던전의 입구

이번 던전은 마법의 빵집을 개업하려고 하는 한 청년이 죽은 스승에게 개업 사실을 알리려고 하지만 묘지가 이상한 던전화(化) 되어버렸기 때문에 스승의 묘를 찾지 못해 개업사실을 알릴 수 없다. 그래서 청년의 스승의 묘를 찾아주는 것이 이번 던전의 목적이다. 총 6층으로 이루어져 있는 던전으로 진행하는 중간 중간에 의뢰를 맡긴 빵집 주인의 모습을 볼 수가 있다. 혹시나 몬스터로 오해를 하지는 말자. 물론 공격할 수도 없지만, 물건을 던지는 것으로 피해를 줄 수 있기 때문이다. 이 던전의 특징이라면 단연코 약초를 꼽을 수 있다. 두 번째 던전에서 화살이, 세 번째 던전에서 지팡이가 나왔듯이 이번 던전에서는 약초들이 많이 등장한다. 약초를 잘 사용해서 던전을 클리어하도록 하자. 남자의 스승이 잠들어 있는 묘지를 찾으면 던전이 클리어된다.



▲이 사람은 몬스터가 아니다. 하지만 공격하고 싶다



▲이걸 찾으면 던전 클리어

등장하는 몬스터



출연하는 층 4~6

귀신버섯(おばけのきのこ)

톨네코의 힘을 다운시키는 공격을 한다. 입김을 조심하도록 하자.

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	3	10



출연하는 층 4~6

큰망치(おおきづち)

힘을 모으면 한 턴만 뒤로 물러나자. 그러면 축적된 힘이 해제된다. 힘을 모은 공격을 그대로 맞으면 HP가 엄청나게 닳아 버린다.

HP	공격력	방어력	경험치
12	2	3	12



출연하는 층 4~6

군대개미(ぐんたいアリ)

벽을 부수고 공격을 해 온다. 가끔 동료를 부르기도 한다. 이 녀석이 던전의 지도를 엉망으로 만들어 놓는 일도 부지기수다.

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	2	13



출연하는 층 4~6

미이라사나이(ミイラ男)

방어력이 상당히 높아서 접근전에 강하다. 약초를 던지면 커다란 데미지를 줄 수 있다.

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	10

등장하는 아이템





제절초(弟切草)

HP를 100 회복한다.



춤추는 풀(おどり草)

먹으면 마치 짱구처럼 춤을 춘다. 엉덩이를 씰룩 씰룩…. 던져서 적이 춤을 추게 할 수도 있다.



메다파니의 풀(メダパニ草)

먹으면 혼란에 걸려 버린다. 적에게 던져서 혼란하게 할 수도 있다.



해독초(毒けし草)

중독 증세를 해독한다.

암흑의 풀(めつぶしの草)
먹으면 암흑상태가 된다. 역시 적에게 던지면 암흑을 걸 수 있다.

라리호의 풀(ラリホー草)
먹으면 잠을 자게 된다. 던지기 가능.

루라의 풀(ルーラ草)
먹으면 워프하는 약초. 그래, 던져라.

속박의 씨앗(かなしばりのたね)
먹으면 몸이 움직이지 않게 된다. 같은 말 계속하기 싫다. 던져라.

강철의 씨앗(鐵化のたね)
먹으면 몸이 강철화 된다. 문제는 움직일 수도 없다는 것. 적에게 던져서 적을 강철화 시킬 수도 있다.

이 던전을 클리어하고 나면 마을의 광장에 이 사람이 마법의 빵집을 개업하니 가끔 이용해 주도록 하자.

집으로 돌아온 톨네코, 이번에는 좀 편히 쉬려고 하고 있는데 갑자기 왕궁에서 사람이 온다. 왕이 사라졌다는 말을 듣고 헐레벌떡 왕궁으로 가보니 왕은 어디에도 없고 대신들만이 남아 있었다. 그들과 얘기를 하다보면 '불길의 산'에서 실종된 것 같다고 얘기를 한다. 잠시도 쉬지 못하는 톨네코…스토리상 또다시 던전으로 들어가야 한다….

가장 급선무는 왕을 찾으러 가는 일! 어서 가서 실종된 왕을 찾도록 하자.



불길의 산(火吹き山)


▲이곳이 던전의 입구

총 11층으로 이루어져 있는 이번 던전의 임무는 이곳으로 사라져 버린 왕을 찾아내는 것. 이곳에서는 주술이 기록된 주술서가 많이 나오니 이 주술서를 잘 사용해서 던전을 클리어해야 한다. 특히 이번 던전부터는 방이 아닌 방과 방 사이의 통로에서는 톨네코의 주위 외에는 어둡게 처리가 되어 있어서 적들의 위치를 파악을 할 수가 없으니 더욱더 신경을 써서 조심스럽게 이동을 하도록 하자. 또한 던전이 이전 보다 길기 때문에 던전 진행 중에 세이브를 할 수 있는 세이브 포인트가 등장한다. 던전을 진행하다보면 간간이 병사들이 쓰러져 있어서 뭔가 긴장감을 더해준다(전부 똑같이 생기기는 했지만).



▲병사가 쓰러져 있다

트랩도 간간이 나오는데 눈에 보이는 침 트랩부터 여러 가지 다양한 트랩들이 존재한다. 그 중 가장 황당한 트랩을 들자면 단연코 침 위에 빵을 올려놓은 트랩! 눈에 뻔히 보이는 트랩이지만 만복도가 거의 다 줄어갈 때는 알면서도 걸려야 할 수밖에 없는 사악한 트랩이다. 숨겨진 트랩을 해체하는 법은 맨땅에 공격을 하거나 발 아래를 조사하는 메뉴를 사용하는 것. 공격을 해서 찾는 것을 권장하지만 이것 역시 거의 실용성이 없다(일일이 공격하면서 진행을 할 수는 없잖아!)



▲펑~! 트랩을 밟았다



▲HP 꿔일래? 굶어 죽을래?

7층이 되면 배경 그래픽이 바뀌고 등장하는 적들은 아래층과는 비교도 안되도록 더욱 강력해 진다. 7층부터는 주의하도록 하자.



▲바뀐다



▲이렇게 되면 바로 사망이다

11층으로 들어가면 방의 중앙에 붉은 색의 마법진이 그려져 있다. 톨네코가 그 위에서 두리번두리번 거릴 때 신비한 목소리가 들린다

…사람의 자손이여… 이 땅에 다시 한번 빛을 되돌리기 위해서 나의 목소리 없는 말을 듣거라. 반드시 그대의 모험에 도움이 될 것이다.

그리고 갑자기 톨네코의 주위로 붉은 색

의 기운이 모이고 톨네코는 불꽃의 속삭임을 얻게된다(근데 뭐하는 거지?).



▲힘을 얻는 톨네코

톨네코가 나가려고 하면 갑자기 안에서 소리가 들려온다.

??: 누구야? 거기 누구 있는 거요?



▲왕을 찾았다

그리고 왕이 나타난다.

왕: 토…톨네코씨 아니오? 살았다! 상세한 얘기는 나중에 할 테니 미안하지만 성까지 데리고 가주지 않겠소?

왕은 위험한 일에 처하면서 이상한 던전이 자꾸 생겨나는 원인은 수상한 노인 때문이라고 생각하게 되고 더구나 그 노인에게 붙여놓은 첩자들의 보고도 의심스럽다고 한다. 결국 노인이 드래곤을 이용해서 마을을 파괴하고 다니는 것이라는 결론을 내린다.

등장하는 몬스터

킬러스코프(キラースコップ)



삽으로 공격하는 몬스터. 결코 얕잡아 볼 수 없다. 같은 층에서 등장하는 몬스터 중에서는 가장 많은 경험치를 주는 몬스터이다..

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4

아이언터틀(アイアンタートル)



움직임은 느리지만 공격력이 엄청나게 세다. 한 턴 공격 후 한 턴 뒤로 빠지면 안전하게 해치울 수 있다. 왜냐하면 이 몬스터가 한번 움직이는 동안 톨네코는 두 번을 움직일 수 있기 때문이다.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	5	5	20

매드핸드(マドハンド)



톨네코의 움직임을 멈추거나 적 동료를 부른다. 체력과 방어력도 뛰어나다. 드퀘 5를 해본 사람이라면 아주 친숙(?)할 듯…

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
30	2	4	35

움직이는 석상(うごくせきぞう)



톨네코가 접근하지 않으면 움직이지 않고 가까이 다가가야만 움직인다. 상대하기 상당히 까다로운 적이니 주의하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
23	3	3	25

슬라임베스(スライムベス)



오렌지색을 띤 슬라임. 일반 슬라임 보다가 HP가 조금 높다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3

프레임(フレイム)



불꽃으로 이루어진 몬스터. 활이나 풀은 통하지 않지만 곡괭이로 공격하면 효과를 볼 수 있다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	11

트롤(トロル)



뛰어난 공격력을 자랑한다. 힘을 모으기 시작하면 반드시 뒤로 물러날 것.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	30

등장하는 아이템

곡괭이(つるはし)



벽을 파괴해가며, 진행할 수 있다(하지만 거의 쓸데없다). 단, 여러 번 사용하다보면 부서져 버리니 주의하도록 하자.

하구레 메탈의 검(はぐれメタルの剣)



제대로 해석을 하자면 폭렬 메탈의 검이라고 한다. 하지만 드퀘를 좋아하는 사람이라면 하구레 메탈이라는 단어가 더욱 친숙할 듯…. 입수가 상당히 어려운 아이템중 하나. 그래서인지 위력은 톨네코의 대모험 최강의 검이라고 해도 과언이 아니다.

비늘 방패(おろこの盾)



방어력은 낮지만 도깨비 버섯이나 독화살의 독을 방지할 수 있는 특수 능력을 가지고 있다.

금의 검(金の劍)
보기에는 화려하지만 그 능력은 형편없다. 하지만 비싸게 팔 수 있으니 열심히 돈을 만들도록 하자.

요검 카마이타치 (妖劍かまいたち)
톨네코 앞쪽의 3방향을 동시에 공격한다. 상당히 효과적인 무기.

철도끼(鐵の斧)
엄청난 공격력을 자랑하는 무기. 거의 최강이다.

동철검(銅鐵の劍)
단단한 동철제의 검. 몬스터를 공격할 때의 짜릿한 타격감이 매력적이다.

거울 방패 (みかがみの盾)
방어력이 강할 뿐만이 아니라 부패되지 않으므로 안심하고 사용할 수 있다.

강철 방패 (鋼鐵の盾)
방어력이 상당히 강해 주력으로 사용할 수 있는 방패이다.

하구레 메탈의 방패 (はぐれメタルの盾)
역시 입수하기 힘든 방어구. 하지만 그 능력은 말할 것도 없이 보증. 톨네코의 대모험 최강의 방패라고 해도 과언이 아니다.

성역의 두루말이 (聖域の巻物)
읽어봤자 소용없고 제자리에 놓아야하니 주의. 그후 두루마리 위에 올라가 있으면 직접공격을 받지 않는다.

부름의 두루말이 (ひきよせの巻物)
톨네코 앞쪽에 있는 하나의 아이템을 불러오는 두루말이. 갈 수 없는 곳의 아이템을 얻을 때 유용하게 사용한다.

거대한 빵 (きょだいなパン)
배를 부르게 하는 것뿐만이 아니라 최대 만복도까지 올려준다.

마법의 빵 (魔法のパン)
만복도는 조금밖에 회복되지 않지만 마법에 의한 특수효과를 얻을 수 있다.

회복의 항아리 (回復の壺)
HP를 최대치까지 회복할 수 있는 항아리.

화약병(火薬壺)
던지면 대 폭발을 일으켜 주변에 커다란 데미지를 주는 항아리.

거대방의 두루말이 (大部屋の巻物)
톨네코 바로 앞의 벽을 없앨 수가 있다.

속박의 두루말이 (かなしばりの巻物)
톨네코 주변에 있는 적들의 움직임을 봉인해서 움직이지 못하게 한다.

중단의 두루마리 (中斷の巻物)
사용하면 다음 층으로 내려갈 때 세이브를 할 수가 있다. 아주 유용하다.

트라마나의 두루말이 (トラマナの巻物)
함정으로부터 데미지를 받지 않는다.

침 두루말이 (はりつけの巻物)
방안에 있는 모든 몬스터를 움직이지 못하게 한다.

마물속박의 두루말이 (まものしばりの巻物)
몬스터를 못 움직이게 하는 두루말이

백지 두루말이 (白紙の巻物)
원하는 두루말이의 힘을 기록해서 사용할 수가 있는 두루말이.

리레미트의 두루말이 (リレミトの巻物)
던전을 탈출하는 두루말이

루카난의 두루말이 (ルカナンの巻物)
모든 몬스터의 방어력을 저하시킨다.

레미라의 두루말이 (レミーラの巻物)
그 층의 지도를 모두 나타내어 준다.



헤메임의 숲(迷いの森)



▲이곳이 던전의 입구

총 12층으로 되어 있는 숲 던전이다. 난이도가 대단히 높아서 피나게 도전을 해야지 클리어할 수 있을 것이다. 특이한 것은 이 던전에서는 아이템이 단 하나도 나오지 않는다는 것이다. 그러면 아이템을 많이 가지고 들어갈 수 있나 하면 그런 것도 아니다. 이 던전에는 나오는 것이 하나가 있다. 그건 바로 돈! 돈을 열심히 모아서 던전 내에서 랜덤으로 출현하는 상점에서 각종 아이템들을 사서 그것으로 먹고살아야 한다. 빵, 약초, 무기 등등 모든 것들을 다 구입해야 한다. 가끔 이 상점으로 몬스터가 따라 들어오는 경우가 있는데 이럴 때는 조심을 해야 한다. 아이템 위에 톨네코가 서 있다면 공격이 안되기 때문이다.

이 던전에서 상점주인으로 등장하는 가고일은 가끔 랜덤하게 나타나서 톨네코와 싸우게 되는 경우가 있는데 이쪽에서 먼저 공격을 하지 않는 다음에야 먼저 공격하는 일은 없다. 하지만 만에 하나 먼저 공격해 버린다면 그대로 죽음이다. 왜냐? 이 가고일은 HP500 에 공격력/방어력이 무한이기 때문이다. 결국 건드리면 죽을 뿐 이라는…그밖에 평소에는 공격력이 얼마 되지 않는 몬스터인데 가끔 일격필살 공격을 하는 몬스터도 있다. 상당히 조심을 해야할 던전이다. 12층으로 들어가면 6번째 던전과 같은 붉은 색의 마법진이 펼쳐져 있다.

마법진 위로 올라가서 나무의 힘을 얻고 나면 노인이 나타난다. 그리고 이번 일의 원인은 모두 행복의 상자 때문에 일어나는 일이라고 말하며 톨네코와 함께 왕에게 이 사실을 얘기하자고 한다. 톨네코와 노인이 왕을 만나서 이번 일의 원인은 행복의 상자라고 얘기를 하지만 왕은 이미 이 노인에 대한 의심이 굳어져 버렸기 때문에 이 노인이 이번 일의 원인이고 자신들을 불행하게 하기 위해서 거짓말을 하고 있다고 판단, 노인을 잡아들이려고 한다. 이때 이번 일의 조사를 위해 서쪽의 수도로 떠났던 왕자와 공주가 돌아오고 이 노인은 악당이 아니라 대현자 '가시라'라는 것이 밝혀진다.



▲이곳이 가고일 상점



▲룰루랄라♬ 잘 가다가



▲한방에 골로 갔다

등장하는 몬스터



가고일(ガーゴイル)

기본적으로는 이 던전에 등장하는 상점의 주인이다. 하지만 랜덤하게 맵 상에 등장을 하는 경우가 있다. 정말로 말도 안 되는 몬스터이다. 자세한 것은 아래의 몬스터 정보를 보면 알 것이다.

출현하는 층 1~12

HP	공격력	방어력	경험치
500	무한대	무한대	1



이에티(イエティ)

반드시 4명이 집단으로 등장한다. 먼저 공격하지는 않지만 공격을 당하면 집단으로 공격을 해 온다. 문제는 한 턴에 두 번의 행동을 한다는 점.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
17	2	2	30



오니온스(オニオーン)

공격을 해오지 않는 안전한 몬스터이다. 단 한 턴에 2회 이동을 한다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
5	-	1	5



댄스캐럿(ダンスキャロット)

톨네코에게 강제로 짱구의 엉덩이춤을 추게 하는 기술을 사용한다.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	15



미믹(ミミック)

상자처럼 가만히 있다가 톨네코가 다가가면 갑자기 공격한다. 공격력도 높은 적이지만 경험치를 상당히 많이 주니 꼭 해치우도록 하자.

출현하는 층 1~12

HP	공격력	방어력	경험치
45	5	4	100



가니라스 (ガニラス)

공격력 방어력이 뛰어나고 맷집도 좋지만 획득 경험치는 꽤 적다.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20



키메라(キメラ)

공격력이 꽤 높은 편이다. 주의하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
21	43	36	



썩은 시체 (くさった死體)

톨네코는 공격하지 않고 방패만 공격해서 방패를 날려 버린다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
30	-	3	45



서먼(シャーマン)

동료를 계속해서 불러내 지 집단 구타를 당하지 않도록 조심하자.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
33	3	3	85



해골검사 (がいこつ剣士)

공격력도 높고 방패를 장비하고 있는 경우도 있다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
40	4	3	70



버서커 (バーサーカー)

동료를 쓰러뜨려서 레벨업을 하는 이상한 놈이다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
35	2	4	55

등장하는 아이템



좀비킬러 (ゾンビキラー)

좀비계열에 강력한 공격력을 보여준다. 단지 좀비계열에게만이라는 것이 문제.



드래곤킬러 (ドラゴンキラー)

드래곤 계열에 강력한 공격력을 보여준다. 그렇다고 다른 녀석에게 쓰면 약하다는 것은 절대로 아니다.



가시방패 (やいばの盾)

가시달린 방패로 공격하는 몬스터에게 데미지를 준다. 단 피해를 입을 때 분열하는 적에게는 쓰지 말자.



도둑방지 방패 (盗みよけの盾)

가지고 있으면 몬스터에게 도둑질을 당하지 않는다.



드래곤 실드 (ドラゴンシールド)

드래곤에게 강력한 방어력을 보인다. 기본 방어력도 높다는 것이 장점.



보존의 항아리 (保存の壺)

아이템을 저장할 수 있어서 소지 아이템이 많을 경우 쓸모가 있다.



끌어들이는 화살 (ひきよせの矢)

적을 혼란시킴과 동시에 톨네코의 주변으로 끌어들인다.



장소바꿈 지팡이 (場所替えの杖)

톨네코와 몬스터의 위치를 바꾸는 지팡이.



바시루라의 지팡이 (バシルーラの杖)

몬스터를 때리면 몬스터가 워프를 하게 된다.



루카니의 지팡이 (ルカニの杖)

몬스터의 방어력을 저하시키는 지팡이



스칼라의 두루말이 (スカラの巻物)

장비하고 있는 방패의 방어력이 상승하게 된다.



바이킬트의 두루말이 (バイキルトの巻物)

장비하고 있는 무기의 공격력이 상승하게 된다.



민첩의 씨앗 (すばやさのたね)

9턴 동안 1턴에 2회의 행동을 할 수가 있다.





세계수의 잎 (世界樹の葉)

가지고 있는 것만으로 톨네코가 기절했을 때 자동으로 회복을 한다.



환각 초 (まどわし草)

먹으면 환각을 일으켜 주위가 제대로 보이지 않게 된다. 몬스터에게 던져서 사용하도록 하자.



안약 초 (めぐすり草)

먹게된 층에서 함정이나 몇 혹은 보이지 않는 몬스터가 보이게 된다. 암흑상태일 때 먹으면 치료된다.

토로유적(トロ遺跡)



▲이곳이 던전의 입구

총 15층으로 이루어져 있는 던전이다. 대현자 가시라의 말을 듣고 톨네코는 마지막 남은 돌의 힘을 얻기 위해 이 던전에 찾아온다. 이 던전 역시 상당히 힘들지만



▲이 녀석을



▲이렇게 바꾸면



▲서로 싸운다

재미있는 부분이 꽤 많이 산재해 있어서 지루하지 않게 진행할 수 있다. 한 예로 이때쯤 등장하는 변신 마법 지팡이. 적을 사람모습으로 바꾸어서 서로 싸우게 할 수도 있다.

던전의 후반부로 가면 신부가 나온다. 세이브 포인트 비슷한 곳에 있는데 이 신부에게서 빵 같은 것을 구입하거나 마을로 나가게 하거나 또는 HP를 회복시켜주는 일들을 할 수가 있다. 단 돈이 꽤 많이 든다.



▲완전 장사꾼이다

가끔 건너갈 수가 없는 곳에 아이템이 있는 경우가 있는데 이것은 아이템을 사용해서 얻을 수가 있다.



▲이런 아이템은



▲이렇게 빨아들여 먹는다

몬스터 중에 주전자 모양의 몬스터가 있는데 이 몬스터는 진짜로 요주의 몬스터이다. 왜냐면 다른 몬스터를 3마리 정도 불러버리기 때문이다. 이런 녀석이 두 마리씩 나온다면 멀리 떨어져서 단번에 처리해 버리도록 하자.



▲이 녀석이



▲몬스터를 부른다

15층에 도착하면 붉은 색의 마법진이 있고 이 위로 올라가면 또다시 이상한 목소리가 들려온다. 여기서 톨네코는 돌의 힘을 얻게 된다.



등장하는 몬스터



타호드라키 (タホドラキー)

이렇다할 특수능력은 없지만 낮은 층의 몬스터치고는 공격력이나 방어력이 높다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	2	2	5



드루이드 (ドルイド)

스테이터스는 높지 않지만 톨네코를 다른 방으로 워프시켜 버린다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	2	14



애로우임프 (アローインプ)

직선 상으로 화살을 날려서 공격을 하니 옆으로 접근해서 공격을 하지 못하도록 하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	18



이빌폿 (エビルポット)

주전자 모양의 적. 동료를 부르면 집단 구타를 당할 수 있으니 반드시 통로에서 싸우자.

출현하는 층 7~14

HP	공격력	방어력	경험치
19	3	3	18



스펙테트 (スペクテット)

아스트론 마법을 사용해 몸을 철로 만들어 버리는 경우가 많다.

출현하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	4	3	50



메탈라이더 (メタルライダー)

한 턴에 두 번 움직일 수 있는, 슬라임 나이트의 강화 판.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20



망령갑옷(さまようよろい)

방어력이 높아 데미지를 입히기 힘드니 강력한 무기나 아이템으로 공격하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
25	3	4	40



마도사(まどうし)

공격력이 높은데다 라리호 마법을 걸어 톨네코를 재워놓고 공격해 오니 주의하도록 하자. 혼란 등으로 행동을 봉해놓고 싸우는 것도 좋은 방법.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	35



기도사(きとうし)

멀리서 일정한 거리를 두고 여러 가지 주문을 사용해 공격해온다.

출현하는 층 12~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	3	2	50



메이지키메라(メイジキメラ)

마법을 봉하고 강력한 일격을 걸어온다. 공격력이 무지막지하다.

출현하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
39	5	4	115

등장하는 아이템



도적의 항아리 (どうぞくの壺)

사용하면 눈앞에 있는 아이템을 빼아 들일수가 있다.



두려움의 지팡이 (おびえの杖)

몬스터에게 맞으면 두려움에 떨면서 도망가 버린다.



변화의 지팡이 (へんげの杖)

몬스터에게 맞추면 몬스터가 다르게 변화해 버린다.



호이미의 지팡이 (ホイミの杖)

몬스터에게 맞추면 몬스터가 HP를 회복해 버린다. 절대 맞추지 말자.



변신의 지팡이 (身代わりの杖)

몬스터를 20턴 동안 가짜 신부로 변신시켜 버린다.



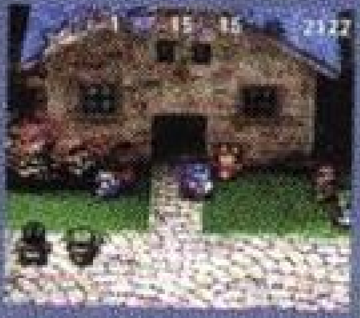
능력 있는 지팡이 (モノ力の杖)

몬스터를 아이템으로 변화 시켜 버린다.

톨네코의 집으로 루루라는 아이가 놀러온다. 루루와 포포로가 잠시 후 바깥으로 놀러 나가자 똑같이 생긴 수상한 사내 3명이 톨네코의 집 앞에 나타난다. 그리고는 갑자기 몬스터로 변신을 하고는 톨네코의 집을 불태우기 시작한다. 불이 난 것을 보고 하나둘씩 사람들이 모여들고 그것을 보고 한 왕궁의 기사가 네네를 구하기 위해 톨네코의 집으로 뛰어들다가 불이 난 줄도 모르고 문을 열고 나오는 네네 때문에 문에 부딪혀 버리는 등 이런저런 코미디를 연출한다.

이제 마을에서의 이동이 달라졌다. 마을의 맵 화면을 보면서 원하는 곳으로 방향키를 사용해서 커서를 움직이면 설명이 나온다. 이때 ○버튼을 누르면 그곳으로 이동한다.

① 톨네코의 집



아이템을 저장할 수 있고 세이브를 할 수 있는 곳. 이때까지 얻은 플레이 점수나 던전을 클리어하면서 모아왔던 몬스터 석상을 볼 수도 있다. 행복의 상자를 열면 음악이 바뀐다.

② 은행



돈을 맡겨 두는 곳. 이 곳에 돈을 맡겨 두면 던전에서 죽어서 돈의 반을 잃게 되는 것을 방지할 수 있다. 저택 던전을 클리어해야지 생기게 된다.

③ 마을광장



마을사람들이 모여 있는 장소. 빵 가게와 저택 던전은 이곳을 통해야만 갈 수 있다.

④ 마법의 빵집



말 그대로 마법의 빵을 살수가 있는 곳이다. 물론 일반 빵도 팔고 있으며 묘지의 던전을 클리어해야만 생긴다.

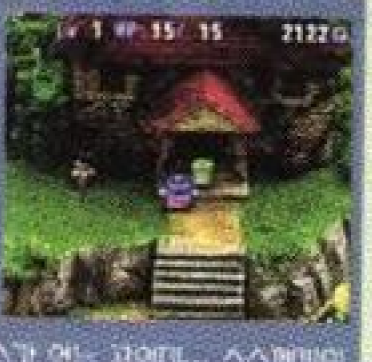
⑤ 레미의 마법가게



금고를 살 수 있고 저장항아리의 사용 횟수를 올릴 수도 있다. 또한 던전 시작시의 레벨을 올릴 수도 있다. 물론 돈이 든다.

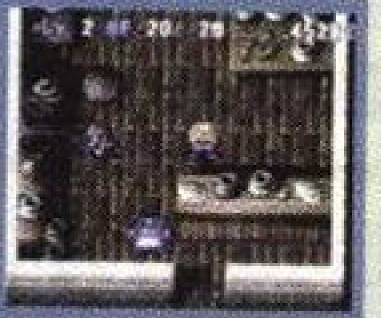


⑥ 오래된 건물



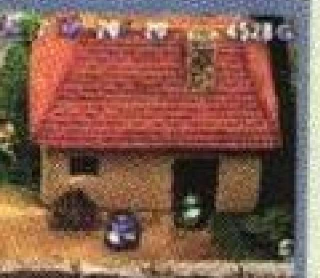
뭐 하는 곳인지 알 수가 없다. 문 앞에 울고 있는 가엾은 소년 때문에 들어갈 수가 없는 곳인데… 수수께끼의 집.

⑦ 가이바라의 합성가게



합성의 항아리로 여러 가지 아이템을 합성해서 성능을 올려 준다.
단 활과 방패는 합성이 불가능하다.

⑧ 노인의 집



대현자 가시리가 살고 있는 집. 이상한 던전이 얼마나 남았는지 가르쳐 준다.

⑨ 모험자의 숙소



게임의 기본적인 진행 방법을 가르쳐 준다.

⑩ 저택 던전



금고를 찾아 주기 위해 가게되는 던전.

⑪ 묘지



빵가게 주인의 스승이 잠들어 있는 던전.

⑫ 땀과 눈물의 대장간



아이템을 주고 무기와 방패의 플러스 수치를 높일 수가 있다. 성의 지하에 있는 던전을 클리어해야 생긴다.



이상한 던전(不思議のダンジョン)

모든 힘을 얻은 톨네코는 마을에서 일어나는 불행한 일들을 없애고 다시 행복한 마을로 만들기 위해서 새로운 던전에 도전을 하게 된다. 이번의 이상한 던전은 이때까지의 던전과는 달리 무한 던전이다. 이 던전의 바로 앞에 있는 토로 유적이 끝나고 나서 마을의 맵 화면이 바뀌며 합성소나 이런 것들이 등장한 이유와, 게임 표지의 '1000번을 플레이 할 수 있다!'라는 문구를 조합해 봤을


▲이곳이 던전의 입구

때 춘 소프트는 마지막 던전인 이상한 던전에서 쉬지 않고 플레이를 하도록 하라는 뜻이 아니었나 싶다.이전 던전까지의 공략으로 톨네코의 대모험-이상한 던전 2가 어떤 게임이라는 것은 모두들 깨달았을 테니 진정한 재미를 위해 이상한 던전에 대해서는 몬스터와 몇 가지 아이템만을 소개하도록 하겠다. 마지막 던전은 스스로의 힘으로 클리어하기 바란다. 이제까지의 던전은 이상한 던전을 클리어할 수 있도록 연습하는 과정에 불과했기 때문이다.



등장하는 몬스터



환술사(げんじゅつし)
드루이드의 파워업 판 몬스터.



용암마신(ようがんまじん)
목 밑으로는 지면에 묻혀있어 지면을 통해 이동하는 특이한 몬스터.



텐츠쿠(テンツク)
언제나 기분 나쁜 웃음을 지으며 쫓아와서 공격한다.



마비해파리(しびれくらげ)
폭신 거리며 공중에 떠있는 슬라임의 일종.



리빙데드(リビングデッド)
썩은 시체와 마찬가지로 죽여도 죽지 않고 곧 다시 살아난다.



새도우(シャドー)
흐느적거리며 다가오는 이 몬스터는 어두운 던전에서도 잘 보인다.



마네마네(マネマネ)
투명하게 보이는 몬스터로 멀리서는 잘 보이지 않는다.



수상한 그림자(あやしかげ)
섀도우와 마찬가지로 어두운 던전 내에서는 잘 보이지 않는 몬스터이다.



미스테리돌(ミステリードール)
회전공격을 주로 하는 몬스터.



킬러머신(キラーマシン)
4개의 팔을 가진 로봇이다.



살인귀(殺人鬼)
복면이 무시무시한(?) 그 이름도 유명한 살인귀.



진흙인형(泥人形)
진흙으로 만들어진 인형.



기간테스(ギガンテス)
한 개의 눈과 한 개의 뿔을 가진 거인 몬스터.



아크데몬(アークデーモン)
던전 깊숙이 들어가 있는 악마.



호이미슬라임(ホイミスライム)
마법을 사용할 줄 아는 특이한 슬라임.



커다란 눈(おおめだま)
머리와 비슷한 크기의 눈이 특징인 몬스터.



실버데빌(シルバーデビル)
꼭 날개 달린 원숭이 같은 모양을 하고 있지만 그 속도는 아주 빠르다.



환술사(げんじゅつし)
드루이드의 파워업 판 몬스터.



빙하마신(ひょうがまじん)
용암마신 보다도 강력한 공격을 해 온다.



브리자드(ブリザード)
프레임의 버전 업 몬스터



킬러아머(キラーアーマー)
공격력은 그저 그렇지만 방어력은 튼튼한 몬스터



아이언앤트(アイアンアント)
단단한 껍질을 가진 개미 시리즈의 파워업 버전



드래곤(ドラゴン)
브레스 공격이 주무기인 강력한 몬스터.



메가잘록(メガザルロック)
메가잘이라는 이름에서 알 수 있듯 자폭 공격을 한다. 요주의 몬스터!



폭탄암(爆弾岩)
이 녀석의 폭발은 메가잘록 보다도 강하다. 피해가기 순위 No.1.



날개선인(はね仙人)
직접 공격보다는 주문 공격을 하기 때문에 더욱 짜증나는 녀석

등장하는 아이템



베이비포크 (ベビーフォーク)
베이비사탄이 가지고 있는 포크. 훔치기의 특수능력이 붙어 있다.



지켜보는 방패 (見切りの盾)
적의 공격을 반격하기 쉬워지는 방패. 물론 마법공격의 반격도 우수하다.



합성의 항아리 (合成の壷)
아이템의 능력을 하나로 합치는 항아리. 여러 가지를 시험해 보자.



분열의 지팡이 (分裂の杖)
이 지팡이의 주문에 걸린 것은 무엇이든 공중분해 된다. 물론 몬스터도 예외일 수 없다.



재도전하는 두루말이 (やりなおしの巻物)
읽으면 조금 전 상황부터 다시 시작한다. 하지만 시간은 그대로임에 주의할 것.



위확장의 씨앗(胃拡張のたね)
톨네코의 위팽수를 늘려서 음식이 더 많이 들어가게 한다. 이렇게 하면 1회에 축적할 수 있는 만복도가 높아지기 때문에 자주 빵을 먹지 않아도 된다(사람은 빵으로만은 살 수 없다).



하라헤라즈 반지(ハラヘラズの指輪)
소화가 극도로 느려지는 반지. 위확장의 씨앗과 콤비네이션으로 사용하자.



투시의 반지(透視の指輪)
바람의 위치까지도 볼 수 있는 반지. 다양한 물체의 위치를 파악할 수 있다.



공략을 마치고…

필자가 SFC시절에 잠도 안 자면서 즐기던 톨네코의 대모험의 후속작인 이 작품은 드퀘를 좋아하는 사람이라면 누구나 해 볼만한 게임이다. 깔끔한 동영상이 게임의 분위기와 잘 맞아떨어지는데, 몇 가지 마음에 안 드는 점이라면 약간 떨어지는 조작감과 SFC시절에 비해 거의 변한 것이 없는 그래픽이다. 사운드도 하나의 음악을 가지고 또 우려먹지만 다행히 드퀘의 사운드를 좋아하는 필자에게 그런 것은 문제가 되지 않는다. RPG를 하는 게이머라면 꼭 해봐야 할 명작.



Farewell to my life. Farewell to my home. This is my last chance for survival···. This is my, last escape.

바이오 하자드 3

LAST ESCAPE

PlayStation

장르: 서바이벌 호러
제작사: 캡콤
발매일: 9월 22일
발매가: 6800엔

BIOHAZARD 3

그래픽	★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★

B급 호러물의 분위기를 A급 게임으로 표현하여 캡콤의 또 다른 간판 게임으로 떠오른 「바이오 하자드」. 이번 3탄의 컨셉은 탈출에 맞춰져 있으며, 거기에 추적자까지 등장하여 더욱 긴박감을 느낄 수 있다. 「바이오 하자드 2」의 하루 전인 9월 28일부터 10월 1일까지 질의 탈출기를 담은 스토리를 즐겨보자.

공략 ··· 김상근

프롤로그

초가을. 숲에서 부는 푸른 바람이 흙 냄새 풍기는 애화나무의 풍경을 바꾸고 있다. 언제나 그렇듯 계절의 변화. 사건으로부터 1개월 반 남짓. 미국 중서부에 위치한 조그만 공업도시 라쿤 시티도 가을을 맞이하고, 사람들의 일상 속에 그 기억은 서서히 잊혀져 가고 있었다. 아크레이 산지에서 일어난 엽기사건! 투입된 특수부대 S.T.A.R.S.의 괴멸. 저택에 숨겨진 엄브렐러의 생체 병기 연구 시설과 사람과 동물을 끔찍한 괴수로 변이시키는 악마의 바이러스 T의 위력. 사람들은 생존자들의 말을 믿지 않았다. 그들이 그곳에서 체험한 공포. 수많은 생체 병기와 살아있는 시체의 존재는 상상을 넘어섰기 때문이다. 생존자들은 사람들의 이해를 기다리지 않고 거대한 악을 파헤치기 위해서 유럽으로 향했다. 그리고 그것을 시작으로 라쿤 시티의 이변이 시작된다. 거리에서는 수상한 살인이 빈번히 일어나고 기이한 병이 유행하기 시작했다. T 바이러스의 유입. 눈에 보이지 않는 악마는 조용히, 그리고 은근히 나기와 인간을 괴수로 변이시켰다. 사람들은 자신의 우매함을 저주했다. 하지만 이미 선택은 끝났다. 미래는 이미 그들의 손에서 멀어져갔다. 라쿤 시티는 종말의 때를 맞이하고 있었다.

인물 및 집단 소개



CARLOS OLIVEIRA
카를로스 올리베이라

나이	21세
혈액형	O형
키	182Cm
몸무게	83kg

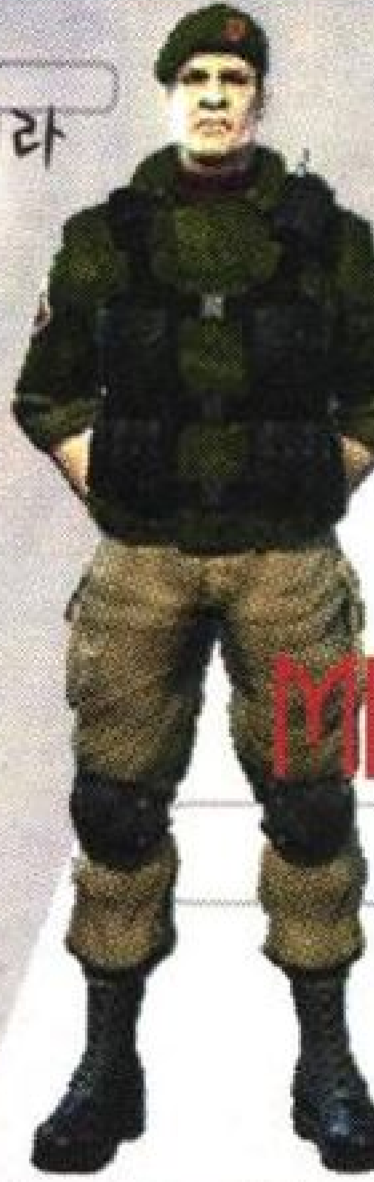
남미 출신. 정확한 국적은 알 수 없지만 인디오의 재능을 계승하고 있는 것 같다. U.B.C.S. D소대 A분대의 소속 병사. 팀 내에서는 중화기 지원과 후방 담당. 또, 무장의 정비와 현지 조달도 한다.



JILL VALENTINE
질 발렌타인

나이	23세	혈액형	B형
키	66Cm	몸무게	49kg

라쿤 시티 경찰서의 특수부대 S.T.A.R.S.의 대원. 폭발물과 트랩 설치 전문가로, 미군 델타 포스의 훈련 과정을 수료했다. 플레이어가 조작하게 되는 여성 주인공으로 유럽으로 향하기 직전 바이러스 오염 사건에 개입. 라쿤 시티에서 탈출하게 된다.



MIKHAIL VICTOR
미하일 빅토르

나이	45세	혈액형	A형
키	175Cm	몸무게	98kg

현 러시아 공화국 쿠트페테르브르그 출신. U.B.C.S. D소대 대장. 과거에 게릴라 조직의 리더로서 수차례 테러를 성공시킨바 있다.

S.T.A.R.S.
(Special Tactics and Rescue Service)

S.T.A.R.S.는 특수 전술을 사용하는 구조 부대의 약칭. 도시형 테러와 다변화하는 범죄에 대응하기 위해 1996년 라쿤 시티 경찰서에 설립했다.

U.B.C.S
(Umbrella Biohazard Countermeasure Service)

엄브렐러가 보유한 특수부대로, 주로 망명한 군인들로 이루어졌다. 바이오 하자드에서 인명 구조를 목적으로 하고 있어 사망률이 높다. 위험 지대에서 인명구출과 탈출의 성과를 올리고 있다.



NICHOLAI GINOVAEF
니콜라이 지노비에프

나이	35세	혈액형	A형
키	187Cm	몸무게	102kg

현 러시아 공화국 출신. U.B.C.S D소대 B분대를 지휘하는 용병. 연방 붕괴 전까지는 소련의 특수 부대에 소속하고 있어서 비밀 임무와 특수 작전을 수행하는 것 같다.

라쿤 시티의 사건기록

1999년 5월 11일	라쿤 시티 교외의 저택에서 바이오 하자드가 발생한다
7월 24일/바이오 하자드	S.T.A.R.S. 브라보 팀의 헬리콥터가 아크레이 산지에서 소식이 끊김. 조사를 위해 S.T.A.R.S의 알파팀이 투입된다
7월 25일	크리스, 질, 베리, 레베카, 브래드의 5인이 라쿤 시티 교외의 저택을 탈출한다
8월 8일	크리스사 교외의 사건을 보고 하지만 서장은 무시한다
8월 중순	수상한 사건이 다발. 마을 여기저기서 괴물을 봤다는 제보가 이어지고 크리스는 연방 경찰국에 조사를 의뢰한다
8월 24일	크리스, 질, 베리의 세 사람이 G 바이러스의 정보를 잡는다. 더욱 자세한 조사를 위해 유럽행을 결정한다
9월 중순	G 바이러스를 탈취하기 위해 엄브렐러의 간부가 스파이를 파견한다
9월 23일	대량의 T 바이러스가 유출. 라쿤 시티의 참극이 시작된다
9월 26일	좀비 집단이 라쿤 경찰서를 습격한다
9월 28일/바이오 하자드 3	은밀히 시내에 남아있던 질은 카를로스와 만난다
9월 29일/바이오 하자드 2	레온이 라쿤 시경에 발령. 그리고 클레어가 라쿤 시티에 도착한다
9월 30	레온, 클레어, 셰리 3인은 라쿤 시티를 탈출. 에이다는 행방 불명

크리처스-바이러스가 낳은

드레인 디모스



「1」에 등장했던 키메라를 대신하여 나온 크리처. 통칭 DD. 척보기에 날카로운 손톱을 이용, 벽면을 타고 이동하는 것도 키메라와 유사하다. 원래 브레인 서커와 같이 곤충이 변한 것으로 손톱의 타격과 잡기공격을 특기로 한다. 원래는 소형으로 동물에 기생하였지만 좀비로부터 양분을 흡수하여 커진 형태라고 한다. 다리가 2개로 다가오는 형태와 천장에 매달려서 사냥감을 기다리는 형태가 있다.

브레인 서커



머리가 2개에 팔이 3개 달린 엽기형 크리처. 머리에서 나오는 혀는 뇌수를 빨아들인다. 당연히 이름에 걸맞게 질의 머리를 노리고 달려든다. T 바이러스가 만든 곤충인 듯.

헌터 감마



병원에서 백신을 얻을 때 나오는 녀석. 개구리형으로 잘 뛰어다니지만 공격이 직선적이라 회피하기가 쉽다. 하지만 의외의 장소에서 점프공격을 가해오므로 주의하자. 직사광선과 건조함에 약해서 출현 장소는 한정적이다.

헌터 베타



「1」의 헌터와는 다르게 태어난 변종. 손톱공격이나 돌격성능이 우수하므로 깊게 공격당하지 않도록 조심해야한다. 협공을 당하면 긴급 회피 구르기 외에는 방법이 없을 정도로 속도가 빠르므로 구석에 몰리지 않게 공략해야 한다. 테스트와 실전을 위해 라쿤 시티에 보내진 것이라고 한다.

큰 거미



독액을 내뿜고 죽으면서 몸 속에서 작은 거미를 낳는다. 시리즈 고정 출연자. 독에 걸리면 체력이 급격히 떨어지고 내구력이 약해지므로 블루 허브를 준비해야 한다. 작은 거미는 밟으면 사망하므로 자근자근 밟아주자.

그레이브 디거



미미즈가 변화해 거대화된 크리처. 숨어 있다가 거대한 입으로 공격한다. 대시와 퀵 턴을 조합해서 유인한 다음 밖으로 나오면 탄환을 날려주자. 지하에 빠졌을 때나 지진이 났을 때 등 반드시 처리해야 하는 크리처 중 하나.

좀비견

인간 좀비와 달리 빠른 스피드가 주무기인 크리처. 의외로 머리가 좋아서 협공을 한다. 하지만 한번 회피하고 나면 몰려있는 녀석들을 발견할 수 있다. 샷건으로 보내주자. 이동



속도는 질이 달리면 쫓아 오지 못하므로 무시하는 것도 좋다.

슬라이딩 웜



사냥감을 발견하면 달려들어 피를 빨아먹는다. 한 마리로는 위협적이지 않지만 집단으로 달려들면 괴롭다. 거대한 거머리형이지만 사실은 그레이브 디거의 유충이다. 그레이브 디거의 알은 2시간이면 부화되어 1m 상당의 슬라이딩 웜이 된다고 한다. 사실 달리기만 하면 녀석들은 공격 한번 못하지만 이쪽의 몸 상태가 좋지 않을 때는 주의가 필요하다. 사다리를 타려고 멈춘 순간 달려드는 경우도 있으니 조심하자. 물리면 역시 버튼 연타로 떼어내야 한다.

조작 방법

버튼	용도	설명
방향키	이동	상 – 전진, 하 – 후진, 좌 – 좌회전, 우 – 우회전
	커서의 이동	선택지나 서브 화면에서의 커서 이동
□, O버튼	결정, 액션	조사한다, 도어를 연다, 공격한다, 계단 등을 오르내린다, 결정한다
	맵 표시의 확대, 축소	야외 맵을 볼 때 표시의 확대, 축소를 할 수 있다
X버튼	캔슬, 대시	누른 상태로 이동하면 대시한다
△버튼	MAP의 표시	지도를 표시한다
R1버튼	공격 준비(적 한정)	누르고 있는 동안은 화면의 적을 향해 공격 자세를 취한다. R1버튼을 누른 상태에서 □, O버튼을 누르면 공격한다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
R2버튼	공격 준비(모든 대상)	화면 내에 있는 모든 대상을 조준할 수 있다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
L1버튼	조준점 변경	R1, R2를 누르고 공격준비 상태에서 L1을 누르면 다른 곳을 조준할 수 있다
SELECT버튼	게임 콘피그 화면을 표시한다	이벤트 화면을 강제로 종료시키고 다음 화면으로 넘어간다
	이벤트 스킵 MAP 메뉴 선택	MAP 화면에서 에리어의 MAP을 표시해 준다
SARAT버튼	스테이터스 화면을 표시한다	
아날로그 왼쪽 스틱	이동	상 – 전진, 하 – 후진, 좌 – 좌회전, 우 – 우회전
아날로그 오른쪽 스틱	스테이터스 화면을 표시한다	

액션

공격



R1버튼을 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 플레이어가 장비한 무기로 공격을 한다. 조준 상태에서 방향키를 위, 아래로 하면 공격의 각도를 조정할 수 있어서 높이가 다른 적도 공격할 수가 있다.

밀기

방향키를 위로 고정하고 있으면 물건을 밀 수 있다. 화면을 잘 봐서 2D로 처리된 그



래픽과는 달리 윤곽선이 덜 매끄러운 물건이 있으면 밀어보자. 단, 접근 각도가 맞지 않으면 밀리지 않는다.

오르기와 내리기

방향키를 위로 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 짊은 요령껏 물건 위로 올라간다. 장애물로 막혀있는 곳이 보이면 의문을 가지고 넘어보자. 개척 정신이다. 물론 내려올 때도 같은 방법으로 내려오면 된다. 좀비들을 피하는 용도로도 이용된다.



긴급 회피

상대가 공격하는 순간 R1, R2버튼을 누르



거나 누른 상태에서 공격버튼을 누르면 앉아 대시, 횡이동, 앞으로 구르기 등의 다양한 방법으로 상대의 공격을 회피하게 된다. C모사의 「파워스톤」의 회피와 비슷한 시스템으로 전투가 더욱 즐거워진다. 상대가 전의를 상실했다면 심의파나 쫀득(숏숄더) 등의 공격력을 가진 기술이 나가기도 한다. 라이트 모드에서는 R1, R2를 누르고 있는 것만으로도 어느 정도 회피가 된다. 긴급회피 후에 약간의 대시로 상대의 사각에 들어간 후 다음 공격을 피하는 것도 가능하다. '상대에게서 멀리 나에게서 가깝게'를 실현해서 살아남자. 상대의 잡기 공격에 걸렸을 때에는 가급적 모든 버튼을 연타하면 앙탈을 부리며 빠져나올 수 있어 데미지를 줄이는 것이 가능하다. 또 넘어져서 다운이 된 경우라면 모든 버튼을 연타해서 일어나는 것이 좋다. 웅크리고 있는 동안에는 타점이 있으므로 추적자의 '일어나 이 자식아'(데빌 크로우) 등의 기술에 당할 수 있기 때문이다.

퀵 턴

방향 버튼을 아래로 누르고 후퇴 중에 × 버튼을 누르면 180도 회전을 한다. 그레이브디거를 유인할 때 대시로 접근 후 퀵 턴, 상대를 유인하여 대시로 멀어져서 퀵 턴, 상대를 돌아보며 사격하는 패턴으로 응용이 가능하다. 퀵 턴으로 문을 잘못 열고 들어왔을 때 재빨리 나갈 수도 있다.

공격 오브젝트



스테이지 안에는 총으로 쏘면 폭발하는 물건이 있다. 이러한 물건을 R2를 사용해 조준하면 쉽게 이용할 수 있다. 벽에 달려 있는 의문의 폭발물이나 소화전, 뻔히 보이는 데인저러스한 드럼통이라던가, 왠지 터질 것 같은 파이프를 터뜨려 접근을 막거나, 파이프의 밸브를 사격으로 돌려서 여는 매력적(?)인 액션도 가능하다. 아쉬운 점이 있다면 질의 힘이 모자라는 관계로 엄브렐러 용병이 사용하는 드럼통을 굴려 넣고 사격하는 일은 안 된다는 점이다. 핸드건으로 상대하기 힘든 헌터큐나 추적자들이 등장하는 곳에는 이러한 오브젝트가 존재하므로 잘 활용하자.

라이브 셀렉션



게임 진행시 질이 위험에 직면한 순간, 화면이 반전되며 이지선다의 선택문이 나오게 된다. 대부분 게임의 최종 결과에는 영향을 미치지는 않고 진행 과정이 바뀌게 된다. 그리고 시간 내로 결정하지 못하면 더욱더 위험해지는 경우가 생기므로 '더럭'하는 마음으로 단번에 결정해주자. 자신의 성격대로 정하는 것이 게임을 더욱 즐겁게 만들어준다.

랭킹

게임 클리어 후에는 진행 시간과 세이브의 수, 그리고 구급 스프레이의 사용 횟수에 따라 S와 A에서 E까지 등급을 받게된다. 플레이 시간이 짧고, 세이브 횟수와 스프레이 사용 수가 적을수록 높은 등급을 얻을 수 있다.

클리어 후의 특전



▲미니게임



▲부띠끄의 열쇠

신 코스츔의 추가

클리어 데이터를 로드하여 컨티뉴를 선택해 다시 시작하면 처음 플레이 때에 가지 못했던 부띠끄의 열쇠를 얻게 되어 코스츔 플레이(?)를 즐길 수 있다. 단순히 옷만 바뀐다기 보다는 「디노 크라이시스」의 레지나나 「바이오 1」의 질로 완전히 바뀐다. 그 외에 오리지널로 폭주족의 가죽 슈트와 절대 분위기와 안 어울리는 하얀 정장(하긴 치마를 입고 좀



◀이런, 레지나

▼왠지 모르게 걸려 있다





▲오우, 베레모

비존을 거니는 것도)과 교통 경찰 복으로 보이는 옷이 있다.

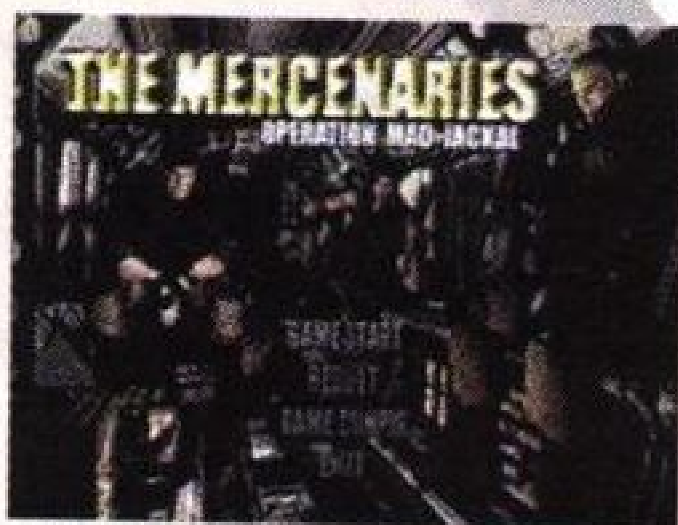
스토리의 변화를 즐긴다

스토리의 큰 줄기가 변한다기 보다는 라이브 셀렉션 선택에 따라, 니콜라이를 추적자가 살해하거나 엔딩에서 배리가 등장하지 않는 등 자잘한 스토리가 변화하게 된다(특전 이라기 보다는 처음에 플레이한 선택과는 다르게 라이브 셀렉션을 선택해 변화를 즐길 수 있다는 점).

에필로그의 추가

헤비 모드로 클리어시 나오는 에필로그가 추가된다. 시리즈의 등장 인물 들의 근황을 알 수 있다. 모두 8가지가 있다.

미니 게임THE MERCENARIES -OPERATION MAD



▲뭔가 풍기는 맛이 있다

클리어 데이터를 로드하면 미니 게임이 추가된다. U.B.C.S의 3명중 한 명을 선택해 제한시간 2분 안에 임무를 완수하는 게임이다. 본 편에서 질을 괴롭히던 크리처들이 올스타로 등장한다. 이곳에서 크레딧을 모으면 본 편에서 게틀링 건이나 로켓 런처를 사용할 수 있게 된다.

캐릭터별 특성

카를로스

「스파」의 류처럼 표준형이라고 할 수 있다. M4A1과 이글 6와 탄창, 그리고 3개의 믹스드 허브를 가지고 있어 착실한 진행이 가능하다. 공격 오브젝트와 도그파이팅을 적절히 활용하여 진행하자.



▲표준형 열혈

미하일

마치 장기에프라고나 할까? 견실한 파워형 캐릭터이다. 산탄총과 마그넘, 로켓 런처를 가지고 있어 한번에 몰아서 척살이 가능해 시간을 늘리며 진행할 수 있다. 다만 회복의 기회가 적으므로 좀비에게 바짓가랑이 붙잡히는 일이 없도록.



▲중병기

니콜라이

이 녀석은 프로다. 마치 컴뱃 나이프 하나를 들고 적진으로 뛰어드는 기분. 수많은 회피로 시간을 늘리고, 폭발물 파괴와 시크릿 플레이스를 찾으며 독한 마음으로 달리자. '훗, 이제 시시해졌어'라는 기분이 들 때 인생의 의미를 생각하게 해준다.



▲프로페셔널

목적


▲B급의 분위기



▲하나만 살 것인가

2분의 제한시간 안에 전차에서 창고까지 적을 쓰러뜨리고, 사람을 구출하며 가는 죽음의 게임으로, 이 게임에서 특전을 구입해 본편에서 사용이 가능하다. 목적지에 도달하면 의문의 인물이 부하를 통해 보수를 주는데, 전체적으로 B급 분위기를 피운다. 본편이 구성에 있어서 치밀성을 보여준다면 이 미니게임은 그런 치밀함에서 벗어나 매너리즘 게임에 대한 완벽한 패러디를(?) 보여주어 플레이어로 하여금 미소지으며 할 수 있게 해준다. 실로 유쾌한 일이다. 구입 가능한 특전은 어설트 라이플 무한사용, 게틀링 건 무한사용, 로켓 런처 무한사용, 마지막으로 「바이오 하자드 3」에 등장하는 모든 무기의 무한 사용이 있다(어딘가 수상하다 역시나 B급. 마지막 것만 필요하다지만 왠지 수집욕을 자극한다).

생명 연장의 꿈

의문의 게임. 주최자는 우리의 행동을 모두 보고 있어서 무언가 놀라운 행동을 취하면 보너스 시간을 준다. 주최자가 좋아하는 행동은 다음과 같다.

●콤보를 노린다

타임 보너스의 메시지가 사라지기 전에 다른 괴수를 척살하면 주최자는 놀란 나머지 시간을 더욱 많이 준다. 예를 들어 좀비 1마리를 죽이는데 3초라면 연속으로 2마리를 죽이면 7초의 보너스 시간을 준다.


▲쾌감 증대의 법칙에 의한

●공격 오브젝트를 활용한다

고급 서바이벌 기술인 오브젝트 활용. 이 기술로 수많은 좀비를 한번에 처리하면 수십초의 시간을 얻을 수 있다. '으악 시간이 남아'라고 행복한 비명을 지르게 될지도(하지만 시간을 많이 남겨야 보수가 올라간다). 샷건


▲적게 쓰고 많이 빤다

을 이용해 비슷한 효과를 얻을 수도 있다. 중요한 것은 한번에 해야 한다는 것.

●회피한다


▲찰라의 예술

좀비류보다는 조금 더 진화한 크리처 올스타즈의 연속기를 회피하다 보면 흐뭇해진 주최자는 시간을 많이 준다. 연속 회피 후 오브젝트의 폭발. 이런 것을 국물도 안 남긴다고 한다.

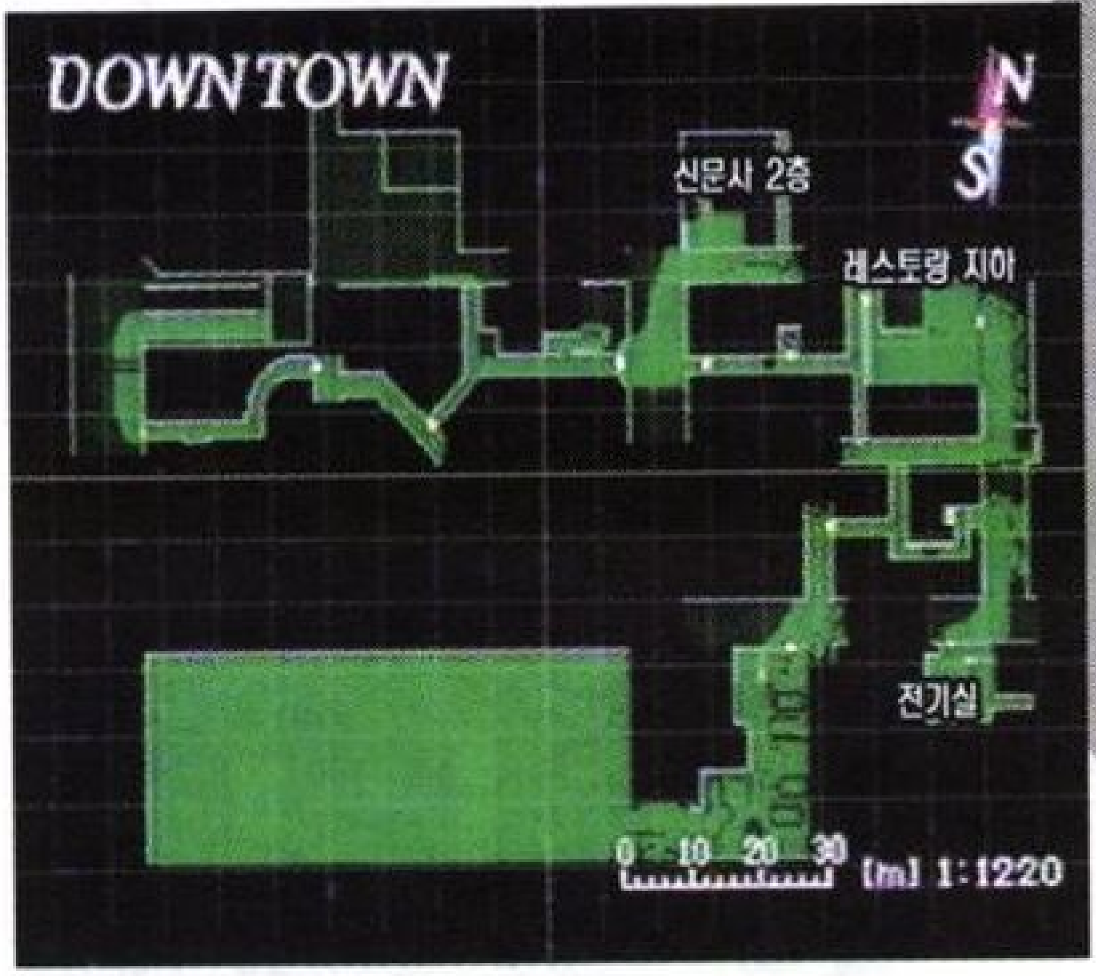
●은밀한 곳으로 들어간다

가끔 아무 것도 없는 장소로 들어가면 정말 의문스럽게도 시크릿 보너스가 나온다(…기타 프릭스?). 주최자는 변태일지도 모른다는 생각이 문득.


▲시크릿 보너스

용병이지만 구조대

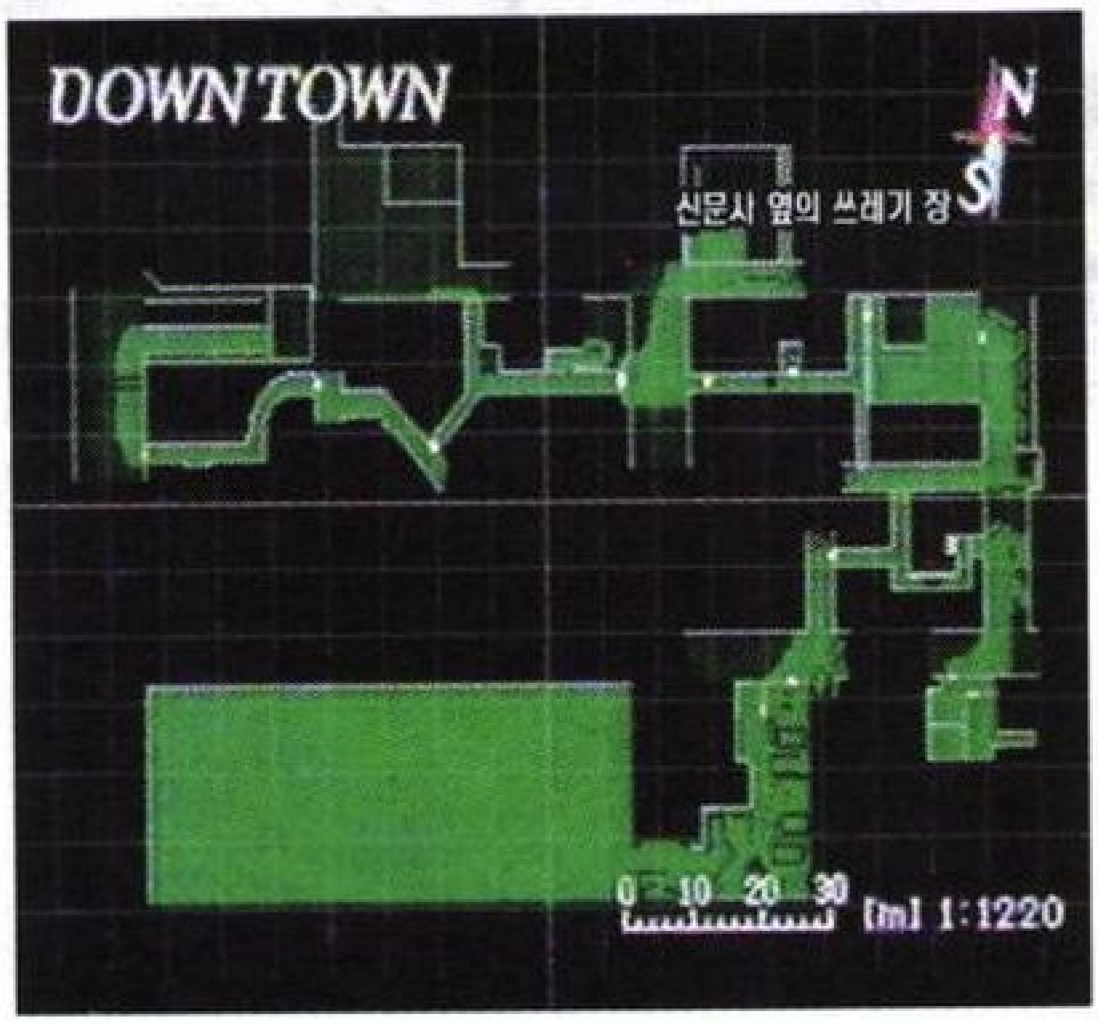
용병이라고 하지만 사실 그들은 구조대. 위험에 빠진 소시민을 구해주자(사실은 실험용 샘플 획득?). 다음의 장소에 가면 대핀치에 빠진 시민이 있다. 구출해주면 조금의 타임 보너스와 강화탄, 회복아이템 등을 준다. 주위의 크리처를 학살해서 얻는 보너스도 생기니 봉사하는 마음으로 구출하자. 다음의 장소에 가면 구조할 수 있다.





의문의 장소

악취미인 듯, 의문의 장소로 들어가면 보너스를 준다. 다음의 장소에 가보자.





아이템과 무기

나이프



처음부터 가지고 있고 위력은 약하다. 벽에 맞으면 튕겨져 나온다. 높이에 따라 3가지 공격 법이 있다.

M92F 커스텀



처음부터 가지고 있는 총. 베렛타라고 불리우는 총이다. 안정성으로 사랑받는 물건. 장전 탄 수는 15발. 9mm총알을 사용한다. 공격 오브젝트를 정확히 가격하는데 사용하기 좋다.

BENELLI M3S



광범위하게 공격하기 위한 산탄총. 멀리서 쏘면 여러 곳에 타격을 줄 수 있고, 가까이서 쏘면 강력한 공격력을 보인다. 관통력이 좋아서 일렬로 늘어선 좀비를 처리하는데 좋다.

웨스턴 커스텀 M37



파츠를 조합하여 만드는 총. M3S보다 연사력이 조금 좋다. 리로드시 액션이 화려한 것이 장점이랄까?

EAGLE 6.0

파츠를 조립하여 만드는 핸드건. 추적자를 쓰러뜨리면 이런 류의 조합 파츠를 얻을 수 있다.

허브

녹색, 적색, 청색의 세 가지가 있다. 녹색은 체력 회복, 적색은 조합을 통한 효과 상승, 청색은 해독 효과가 있고, 이 세 가지를 조합하여 조합 허브를 만들 수 있다.

구급 스프레이와 박스

구급 스프레이를 사용하면 허브보다 체력을 더욱 많이 회복할 수 있다. 구급 스프레이가 많을 때는 박스에 넣어서 소지하면 칸을 덜 차지한다. 박스는 추적자를 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.

S&W M629C



회전 방식의 마그넘 총. 한 발의 위력이 강력하다. 반동이 커서 연사는 어렵다.

Hk-p 그레네이드 발사장치



위력이 크고 장전 시간도 크다. 탄에 따라 효과도 다양하다. 탄도가 눈에 보이는 것도 특징 중 하나.

마인 스로



미리 장치해 두면 적이 가까워졌을 때 자동으로 인식하여 폭발한다. 탄 수는 6발.

건 파우더와 리로드 툴

A - 핸드건
B - 샷건
C - 그레네이드 탄환
A+C - 화염탄, B+C - 유산탄, C+C - 냉동탄, C+C+C - 마그넘 탄

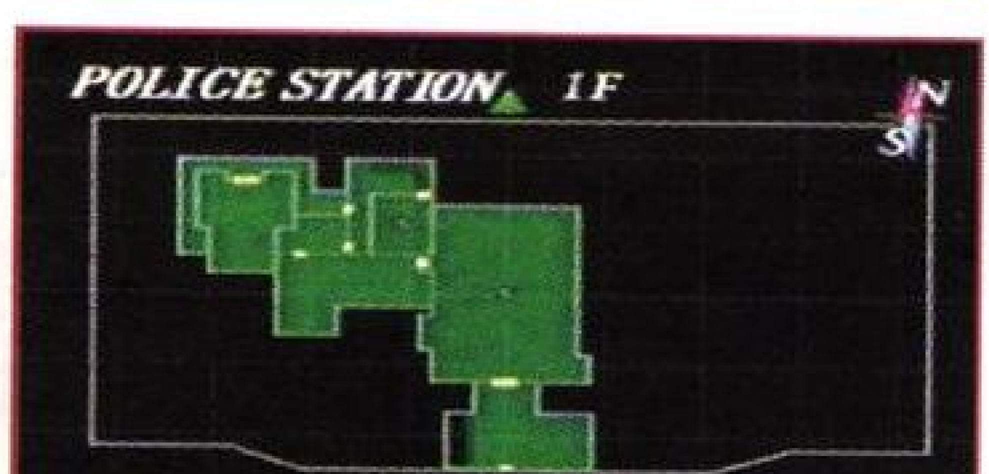
건 파우더와 리로드 툴을 이용해 총알을 만들 수 있다. 그리고 건 파우더끼리 조합해 다른 총알도 만들 수 있다.

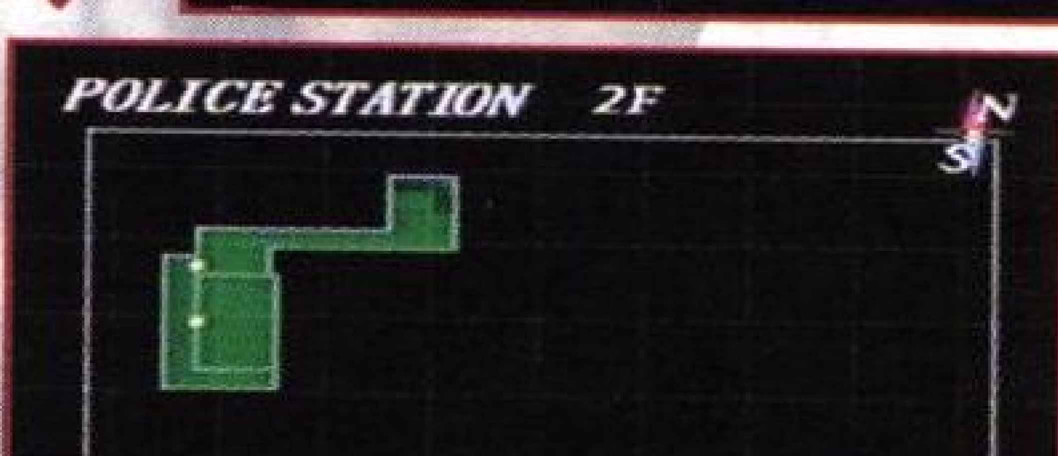


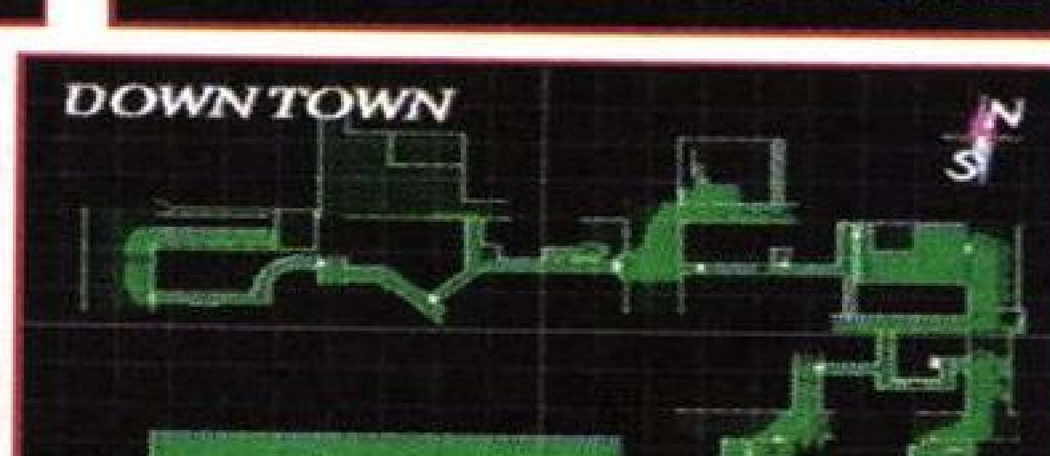


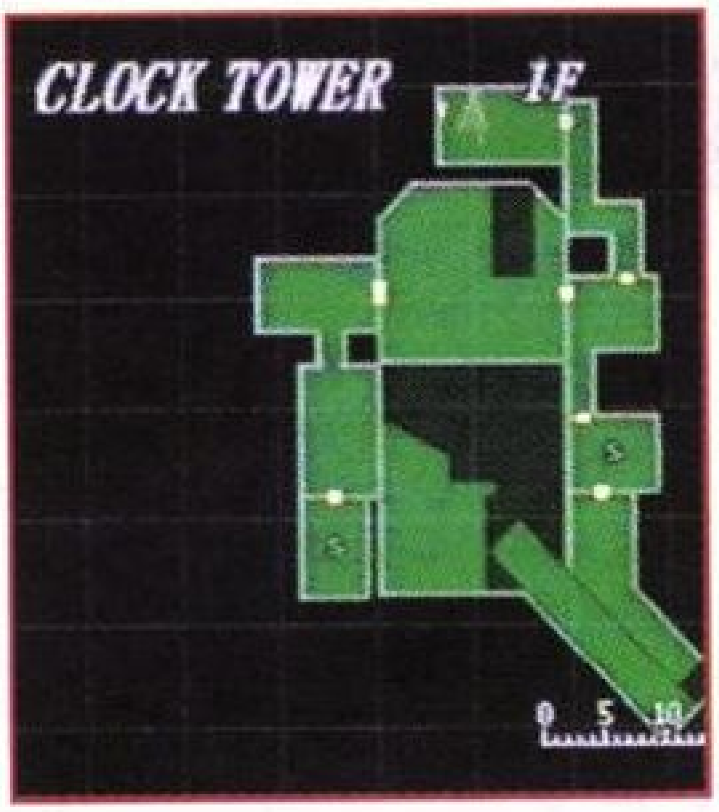
지도열람

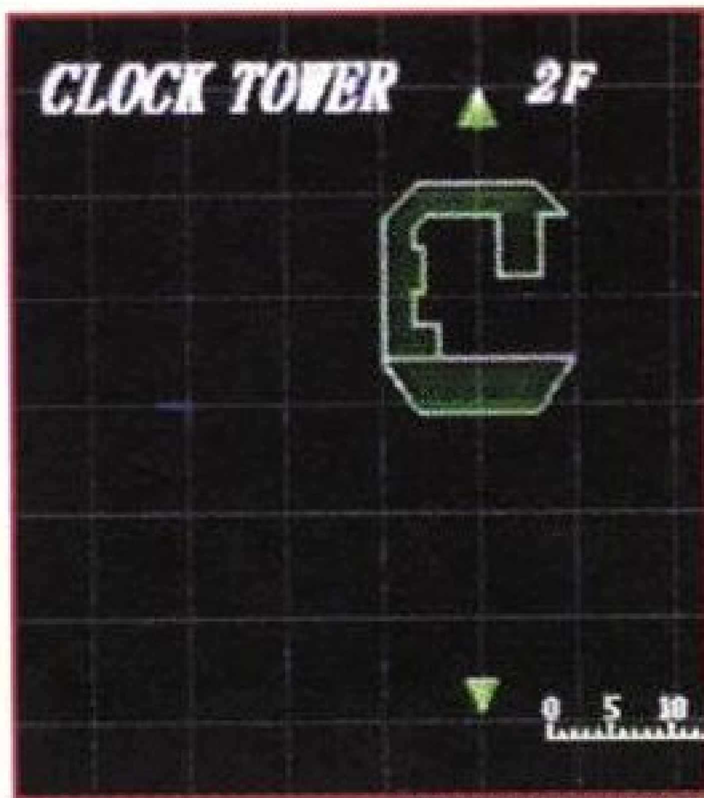


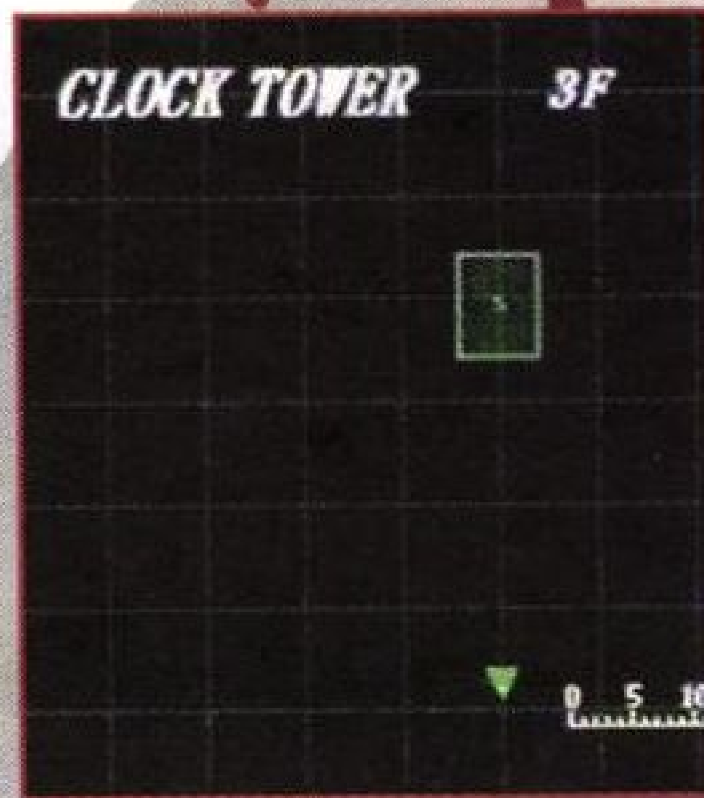


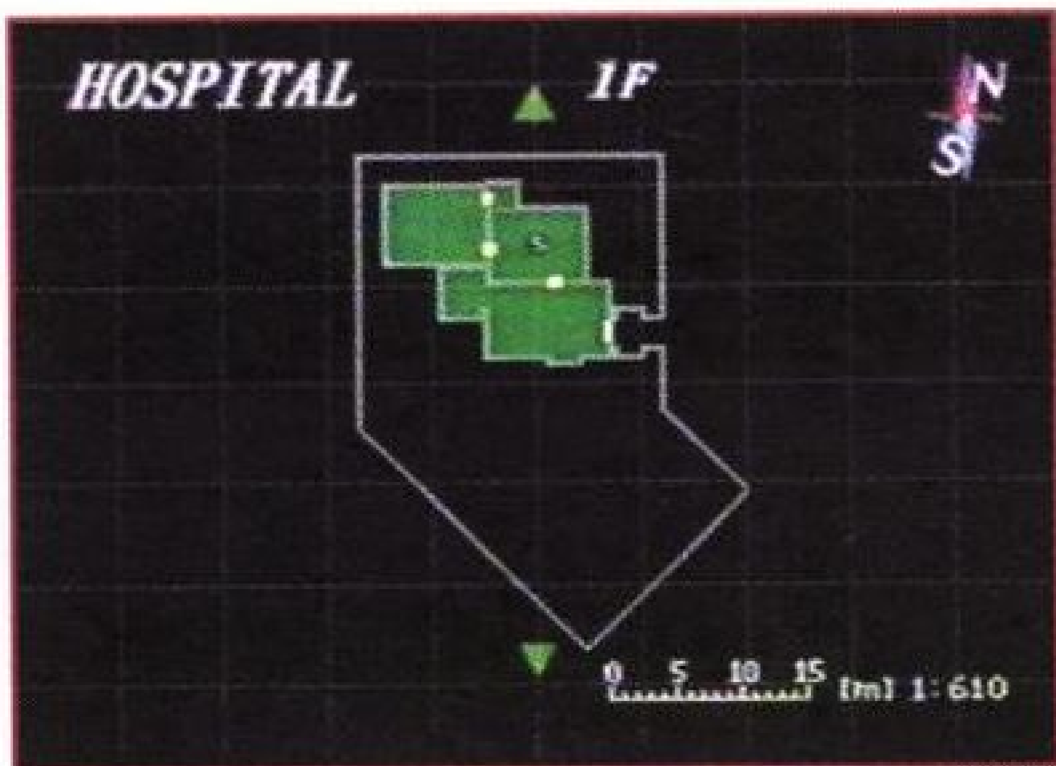


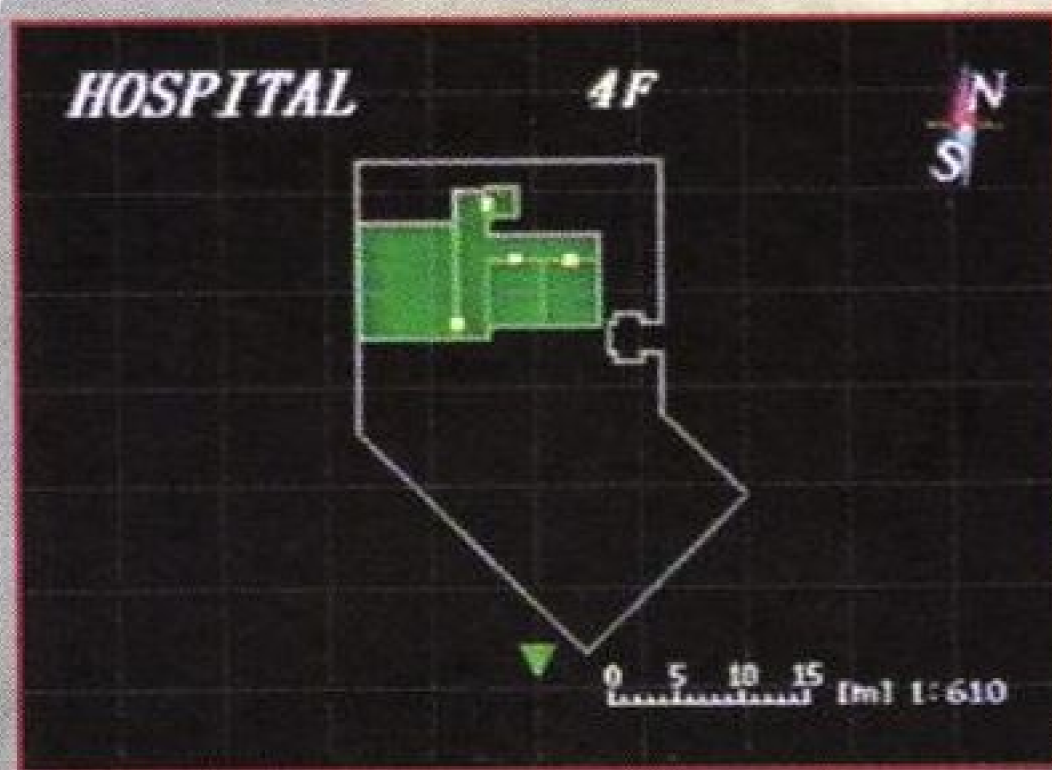


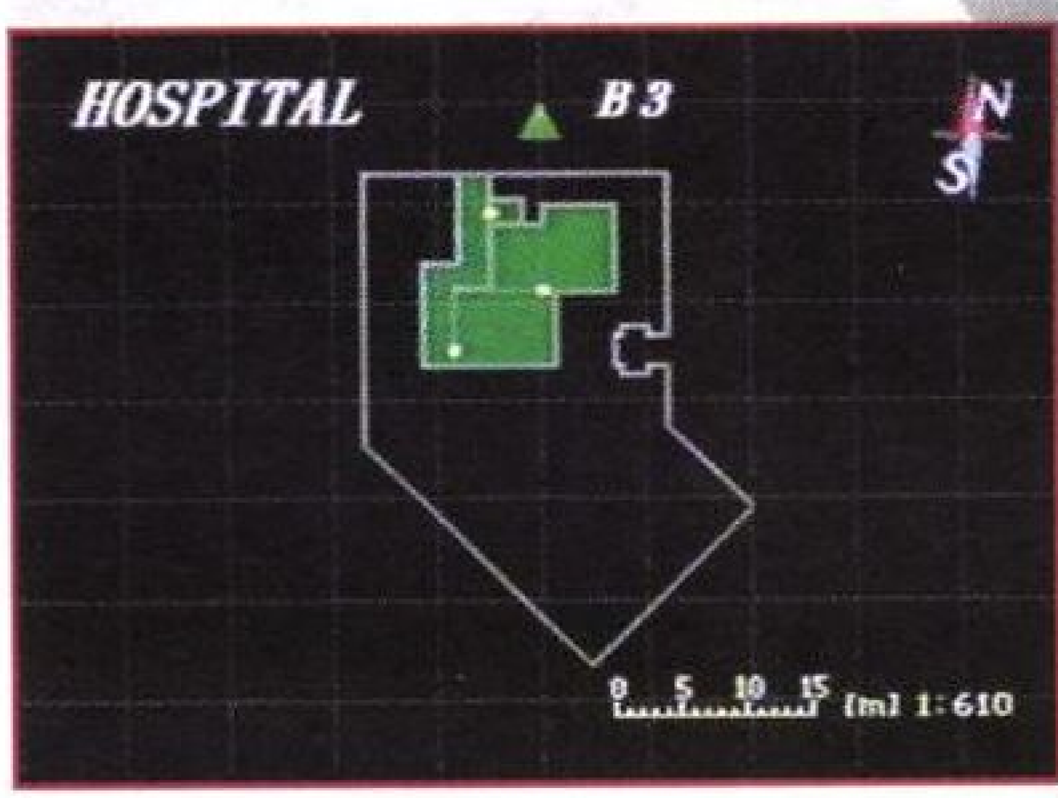

CLOCK TOWER 1F
0 5 10

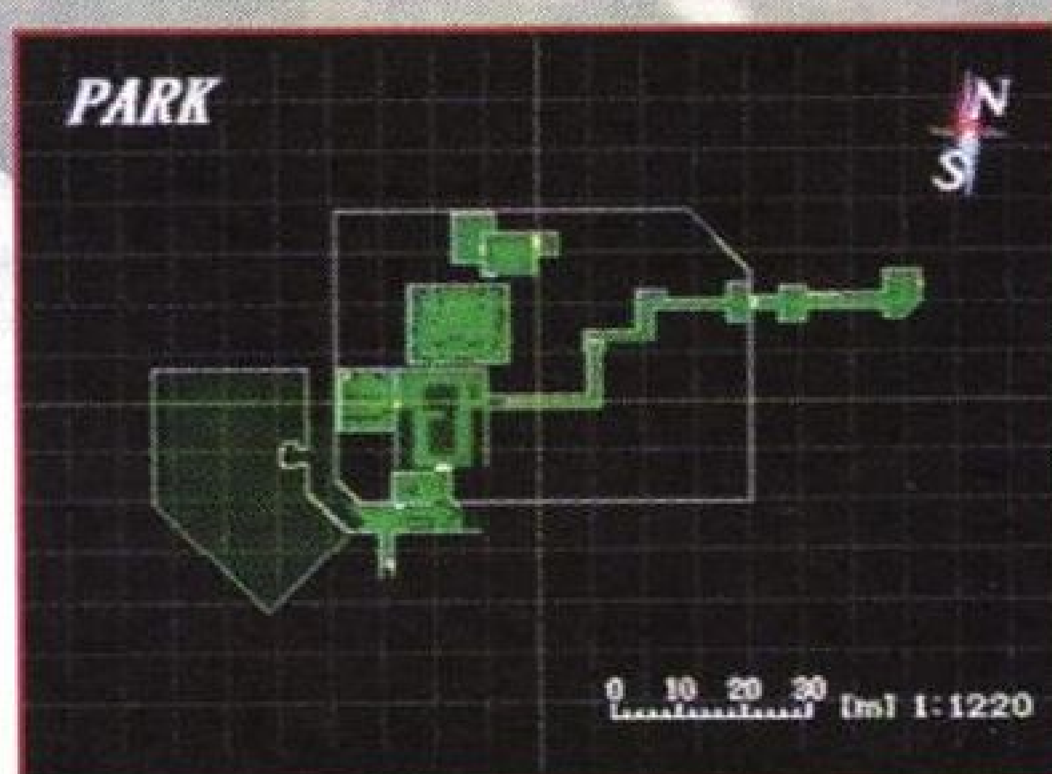

CLOCK TOWER 2F
0 5 10

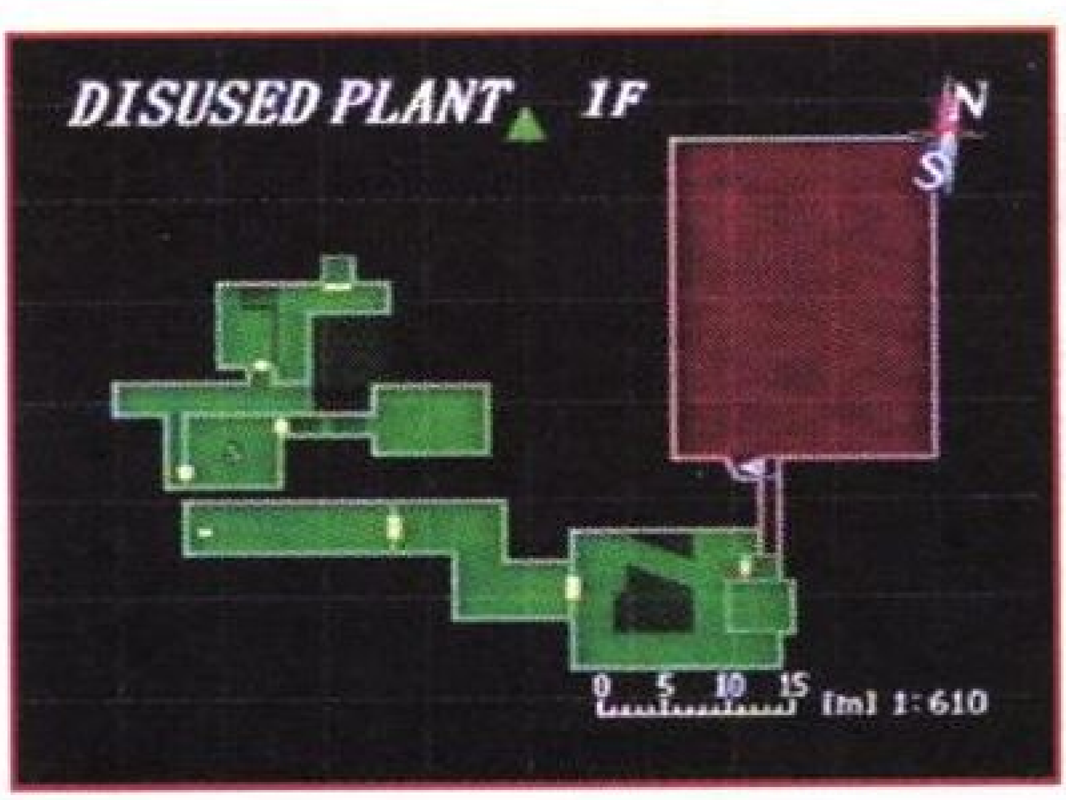

CLOCK TOWER 3F
0 5 10

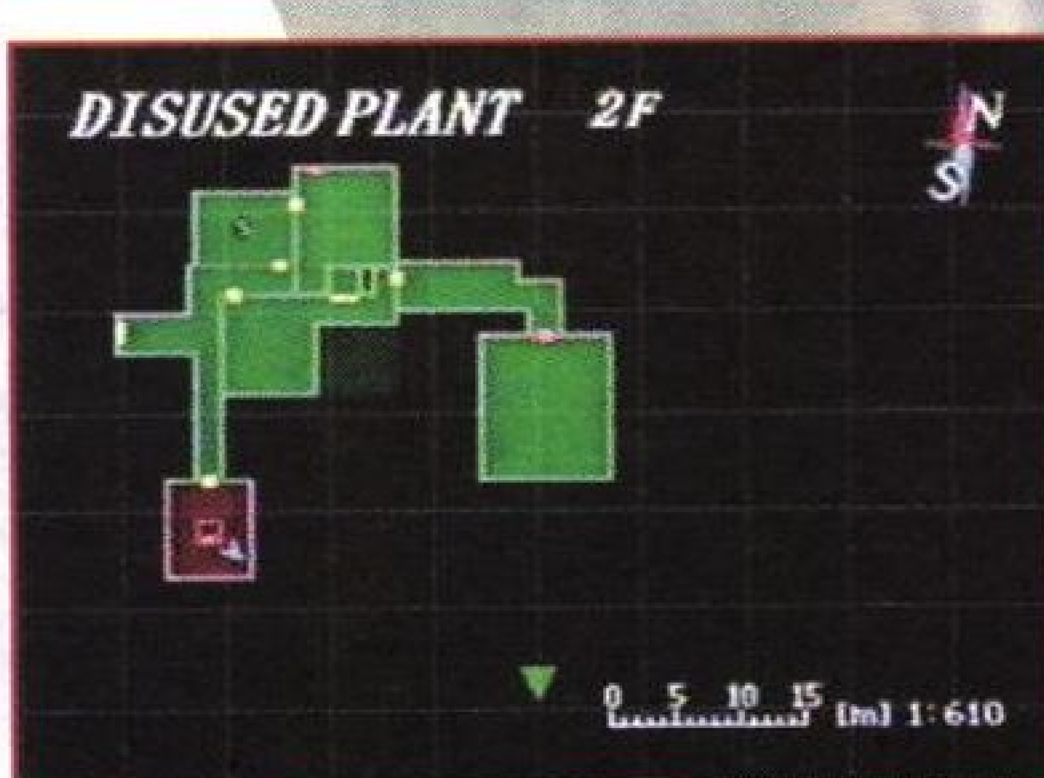

HOSPITAL 1F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


HOSPITAL 4F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


HOSPITAL B3
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


PARK
N
S
0 10 20 30 [m] 1:1220


DISUSED PLANT 1F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


DISUSED PLANT 2F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610

LAST ESCAPE

그것은 평범한 9월이었다. 사람들에게 대항할 용기마저 있다면…. 엄브렐라를 거역하는 사람은 없다. 그것이 파멸의 선택일지라도…. 어리석음의 대가를 치르게 될 것이다. 용서를 바라기에는 모든 것이 너무 늦었다. 운명이 흘러가기 시작한 때에 그것을 멈추게 할 수는 없을 것이다. 누구에게도…. 최후의 9월이 지나가려 하고 있다. 그것을 이해하고 있는 것은 나뿐이다. 지금은 이미 사람들의 비명소리도 없다. 그러나… 난 아직 살아남아 있다.

창고로 들어간다.

질: *슬슬 여기를 나가는 게 좋겠어요.*
중년: *뭐어라고! 미쳤어? 난 길바닥에서 딸을 잃었어! 또 거기로 나갈 수는 없어!*
질: *따님 일은 안됐지만…. 이제 누가 우리를 돕겠어요?*

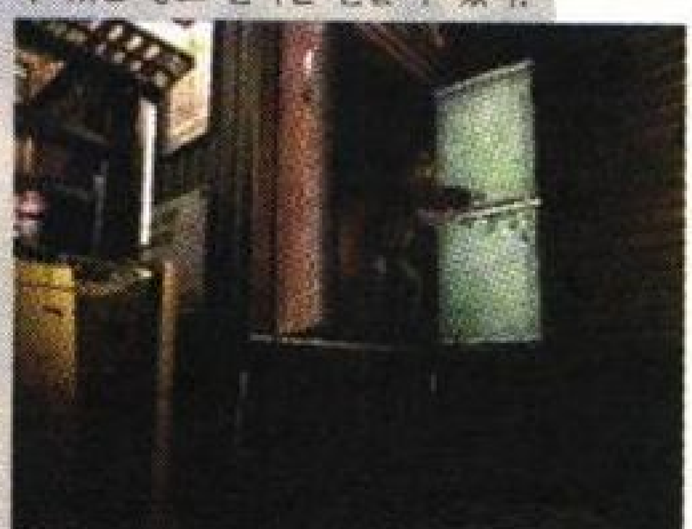




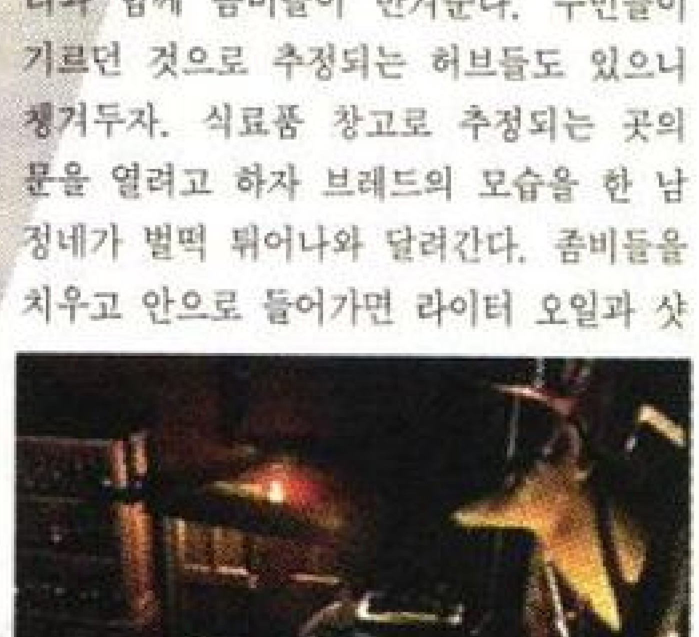
▲고집이 강인한 중년

중년: *안돼! 밖에 나가는 것만은 싫어. 시체들에게 먹히느니 차라리 여기서 굶어 죽는 게 나아! 날 그냥 내버려둬!*

중년이 말을 안 듣는다. 상황 파악이 안돼는 고집센 중년은 놔두고 살길을 찾자. 위층에는 오피스가 있고 그곳에는 세이브를 할 수 있는 타이프와 아이템 박스가 있다(지도상에서 'S'로 표시되는 이곳을 세이브포인트라 부른다). 더불어 건 파우더와 창고에서 나갈 수 있는 창고 열쇠를 얻을 수 있다.


▲이런 녀석은 두고 가자

열쇠를 열고 밖으로 나가 보자. 음산한 소리와 함께 좀비들이 반겨준다. 주민들이 기르던 것으로 추정되는 허브들도 있으니 챙겨두자. 식료품 창고로 추정되는 곳의 문을 열려고 하자 브레드의 모습을 한 남정네가 벌떡 튀어나와 달려간다. 좀비들을 치우고 안으로 들어가면 라이터 오일과 샷건을 얻을 수 있다. 브레드가 뛰어간 방향으로 가보자. 돌아다니다가 바(BAR)에 이르면 총소리를 들을 수 있다. 그곳으로 가보면 바(BAR)로 도망가는 브레드가 보인다. 바(BAR)로 들어가면 브레드가 좀비 한 마리와 격렬히 다투고 있다. 그다지 도와주지 않아도 혼자서도 잘 한다.


▲좀비 한 마리에 과도한 화력을 집중하고 있다

질: *브레드 정신차려! 경찰은 뭘 하고 있는 거야!?*
브레드: *질, 네가 아직 살아있다니…. 그 녀석들, 좀비에게 상대가 될 리가 없잖아. 그보다 질, 이제 너도나도 죽게 될 거야.*
질: *… 무슨 뜻이야?*
브레드: *… 곧 알게 될 거다. S.T.A.R.S. 따위에 들어가지 않았으면 좋았을 것을!*



▲마음이 약해진 브레드. 곧 죽을 소리를 한다



▲브레드는 스타즈에 들어온 것을 후회하고 있다

후회하며 경찰서로 돌아가는 브레드. 바를 조사하다보면 라이터와 시계탑의 사진을 얻을 수 있다. 라이터에 라이터 오일을 넣자(이러한 부분은 아이템의 조합을 이용한다). 이제 바의 앞문을 안에서 열어두고, 다시 들어온 뒷문으로 나가자. 크랭크를 사용하는 셔터가 있지만 아직 크랭크가 없으므로 두자. 계단을 올라가서 오른쪽으로 가다보면 공격 오브젝트인 드럼통이 있고 좀비들이 바리케이트를 부수려고 한다. 바리케이트가 부서지면 드럼통 근처로 유인해 한번에 치워주자. 근처를 보면 로프로 묶인 문이 있다. 나이프로 자르고 싶지만 건조해 보이므로 라이터를 이용해 구워주자. 그 문을 열면 라쿤 시티 경찰서

로 갈 수 있다. 경찰서로 들어가려고 하면 추적자와 대면한 브레드를 만나게 된다.


▲흉악한 몰골의 추적자



브레드: 질! 질!

질: 브레드!

브레드: 도와줘 질, 아아악!

질: 까악!!!


▲다리의 곡선미를 강조


▲쓰러진 브레드

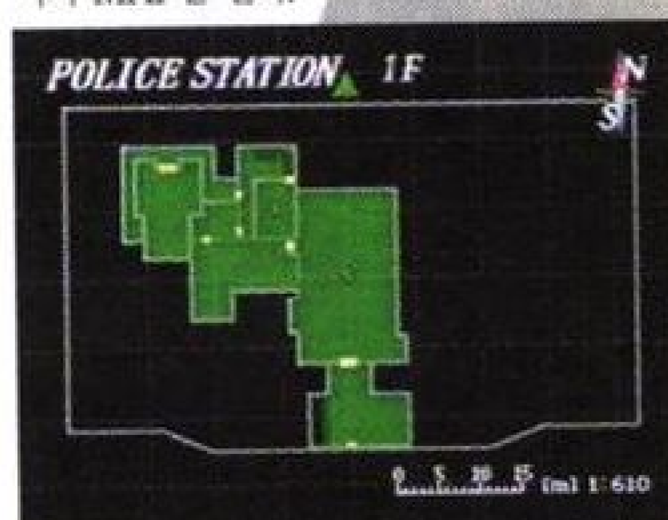
화면이 반전되며 라이브 셀렉션으로 들어간다. 라이트 모드라면 마그넘


▲첫 라이브 셀렉션

몇 방이면 되겠지만 일단 어떤 것을 골라도 최종적으로는 크게 변함이 없다.


▲운명에 맞서다

이벤트 후에 경찰서로 들어가면 「2」에서 보던 낯익은 스테이지가 펼쳐진다. 일단 경찰서의 MAP을 얻자.



▲경찰서의 맵

회의실에 가면 상당히 어질러져 있는데, 책상 위에서 스타즈의 카드를 얻을 수 있다.



▲회의실

카드를 얻고 로비에 있는 컴퓨터에 사용하면 오늘의 암호를 알 수 있다. 캐비닛으로 가서 컴퓨터에 적혀 있던 암호를 적고 푸른 보석과 스타즈 키를 얻을 수 있다. 이제 2층의 스타즈의 방에 가면 어질러진 책상에서 키픽



▲의문의 무선 연락

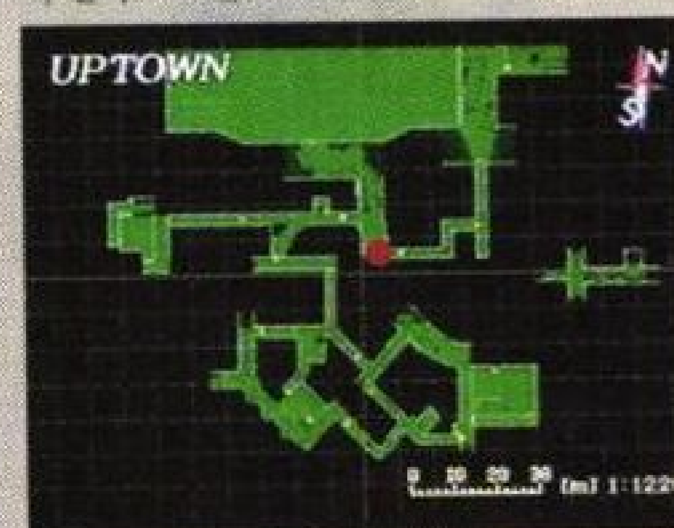
을 얻을 수 있다. 캐비닛과 곳곳에는 마그넘, 탄약, 구급 스프레이 등이 있다. 방을 나가려고 하자 의문의 무선 연락이 들어온다.

마핀 브러너 보고서 -오늘을 알 수 없다. 시청 기숙사에 도난 발생. 보석 2개. 본 건 조사는 보류. 9월 24일

무선

카를로스: 제기랄… 소대…포 위되었다…. 어디에도 생존자는… 여기는 카를로스… 대피처….

이제 큰길 남쪽의 열쇠로 잠긴 곳을 키픽을 이용해서 열고 가자. 가는 길에 개들이 많이 덤비므로 잘 뛰어가자.

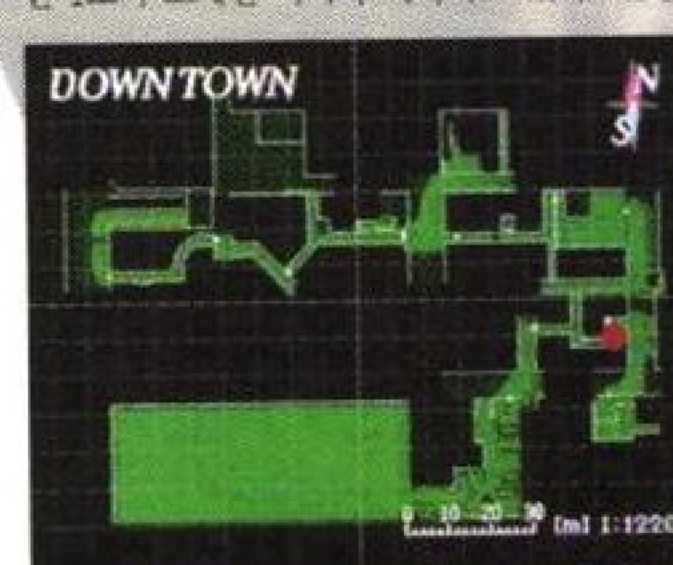


▲이곳으로 간다

주차장에 도착하면 방전되는 카 배터리가 있는데, 전선을 뽑아서 챙겨두자. 주차장 오피스에는 세이브포인트가 있다.


▲주인이 없는 것, 유용하게 사용하자

오피스에서 반대쪽으로 나가 개들이 있는 사거리를 지나 북으로, 공사중인 건물에서 2인 1조의 브레인 서커가 기다리고 있다. 천장



▲공사중인 건물

에 매달린 물건을 떨어뜨려 처리하자. 이곳에는 배터리가 없어서 작동되지 않는 엘리베이터가 있는데, 나중에 다시 오기로 하고 다른 문으로 나가자.

계속 진행하다가 시청을 지나게 된다. 마핀 브러너의 보고서에 의하면 시청 정문의 보석 2개가 도난당한 사건이 기록되어 있는데, 아까 경찰서 캐비넛에서 얻은 보석 하나를 껴두자(나머지 하나는 레스토랑의 지하에 있다).



▲시청의 정문

시청을 지나 북동쪽의 세이브포인트에서 녹이 슬어 있는 크랭크를 얻을 수 있다. 세이브포인트에서 나와 북쪽의 출판사로 가자. 사다리를 밀어서 셔터 스위치를 눌러 셔터를 열고 위층으로 올라갈 수 있다. 올라가면 카를로스가 쓰러져 있다.



▲일상 속의 만남이 아니다

카를로스: …여기는

질: 당신은 정신을 잃고 있었어요.

카를로스: 아아 머리가 아픈 건 이틀동안 징하게 마신 것 때문은 아닌 것 같군. 어쨌든 잘 부탁해요 아가씨. 난 카를로스예요.

질: 나는 질. S.T.A.R.S.라는 특수 부대의 생존자입니다. 당신은?

카를로스: 스타즈? 난 엄브렐러의 바이오 하자드 대책 본부에서 파견되었지.

질: 엄브렐러가?

카를로스: 이봐, 왜 노려보는 거요? 기분 나쁜 일이라도?

질: 아… 안돼, 놈이다.

추적자가 다가오고 있다. 다시금 라이브 셀렉션. '창으로 뛰어내린다'와 '방으로 숨는다'가 있다. 방을 조사해야 하므로 일단 방으로 숨자. 추적자가 다가오다가 폭발에 쓰러지게 된다. 이제 출판사 밖으로 나가자.



▲이지선다. 안 아픈 쪽으로…



▲이렇게 숨으면 정말 모를까?



▲카를로스를 방패삼지 말자

질: 듣고 싶은 게 있는데….

카를로스: 데이트라도 신청하는 거야?

질: 당신이 엄브렐러에서 온 목적은 뭐지?

카를로스: 시민의 구조.

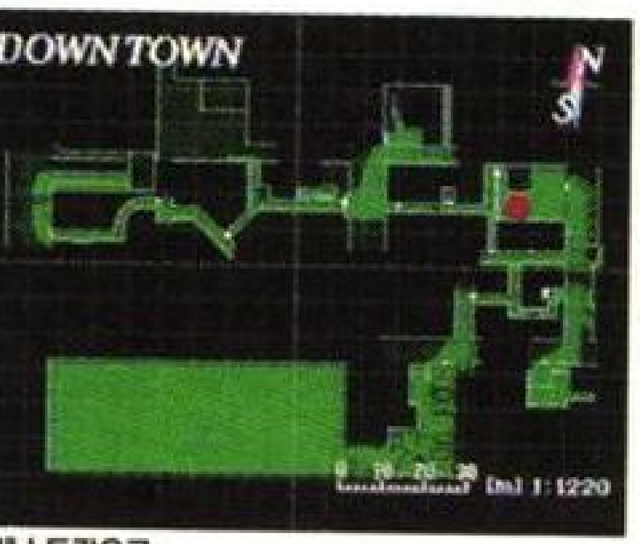
질: 아주 맘대로군. 이런 사태가 일어난 것은 모두 엄브렐러 탓이잖아!

카를로스: 어이어이, 우리는 단지 용병일 뿐이라고. 주인이 개한테 뭘 시킬 때 설명해 주는 거 봤어!? 우리한테는 고용주의 일을 물어봐야 소용없다고.



▲카를로스의 삶에 대한 유혹

하지만 우리가 민간인을 구하는 건 사실이지. 혹시 믿는 마음이 생겼다면 우리에게 합류하라고! 잘 생각해봐.



▲레스토랑으로

출판사 남쪽의 레스토랑의 뒷문으로 들어가면 금고에서 부지깽이를 얻을 수 있다(어째서 이런 곳에 보관하는지는 알 수 없다. 키픽이 필요). 이것을 이용해서 지하의 냉동고로 내려가는 해치를 열 수 있다. 내려가면 시청 입구에서 사용하는 푸른 보석이 있다.

이제 시청으로 가서 보석을 모두 끼워 넣고 들어가자. 서쪽으로 공원을 지나 드럼통을 넘으면 정지해 있는 전차에서 엄브렐러의 용병들을 만날 수 있다.

니콜라이: …꼬마아가씨가 용케도 살아있잖아?

질: 저는 보통 시민이 아닙니다. S.T.A.R.S.의 대원입니다.

니콜라이: S.T.A.R.S.라고? 라쿤 시경의 특수 부대인가.

질: …이봐요 저쪽에 부상자가 있잖아요. 상처가 심하군요.



▲꼬마일리 없다

미하일: 안돼 오고 있어. 조심해. 아아. 쏴라 쏴 …



▲헛것을 보고 있다

흩어지지 마라!

집: 괜찮아요. 진정해요. 곧 편해질 거예요.

미하일: 그만둬. 오지마. 내게 가까이 오지마.

카를로스: 이제 이 근처에는 우리밖에 생존자가 없어. 잘 해보자고.

니콜라이: 이 여자는 위험해.

카를로스: 니콜라이 분대장, 질은 강하다고. 부대는 나와 분대장, 그리고 죽어가는 미하일 소대장밖에 없다고. 함께 하지 않으면 이 상황을 타개할 수 없잖아.

니콜라이: 작전 확인이다. 우리들은 이제부터 지정된 헬리콥터의 발착 예정지인 시계탑 에리어로 이동한다. 우리가 거기서 신호를 하면 난민 회수용 대형 헬기가 낙하할 것이다.

카를로스: 여유롭게 걸어갈 수 있는 루트가 아니잖아.

니콜라이: 가장 큰 문제는 에리어가 화염으로 감싸여 있다는 것이다. 때문에 그곳은 이 전차를 이용해 건넌다. 이것을 이동하는 토치카로 이용해 위험지대를 빠져나간다.

카를로스: 와 그것 좋군요.

니콜라이: 좋아 각자 시작한다.

카를로스: 질, 이걸 입도록 해.



▲질을 감싸는 카를로스

카를로스가 준 확장 밴드(?)를 입으면 아이템을 2개 더 소지할 수 있다. 전차 앞부분을 조사해 보면 전차를 움직이기 위해서는 조합 오일과, 전선, 퓨즈가 필요한 것을 알 수 있다. 현재 가지고 있는 것은 먼저 끼워두자.



▲전력 케이블과



▲퓨즈와



▲조합 오일이 필요하다

전차 안에서 렌치를 얻고 나가자.



▲범용 결전 연장, 렌치

소방 호스가 있던 곳으로 가면, 렌치를 이용해서 소방 호스를 얻을 수 있다.



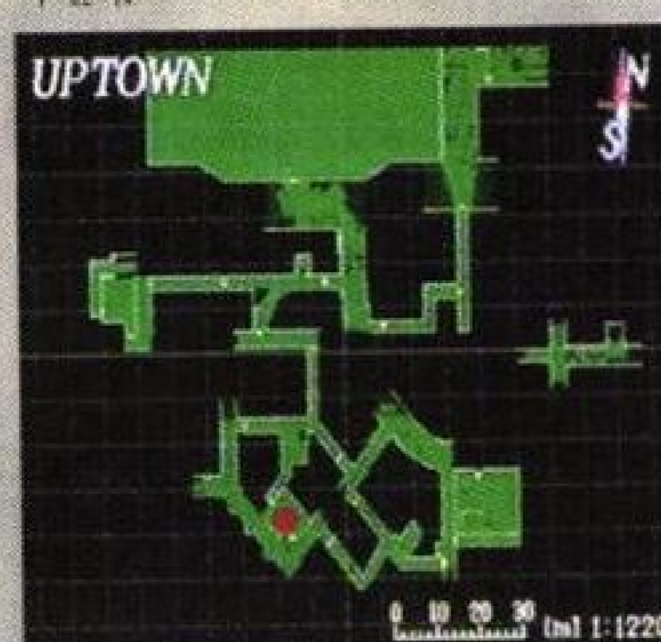
▲이곳에 소방 호스가 있다

경찰서 남쪽의 불이 난 두갈래의 골목길에서 소방 호스를 이용해 불을 끄자.



▲이 곳의 불을 끈다

골목의 시체에서 사각 크랭크를 얻을 수 있다. 사각 크랭크로는 업 타운에 있는 바(BAR) 뒷문의 셔터를 열 수 있다. 그곳에서 그레네이드 탄을 많이 얻게 되는데 나중에 가서 얻자.



▲사각 크랭크의 사용처

세일즈 센터로 가면 니콜라이가 있다.

질: 당신이 한 짓이에요?

니콜라이: 그렇다. 이 남자는 이미 좀비화가 시작되었어. 놔두면 위험해져.

질: 하지만 의식이 남아있잖아요.

니콜라이: 어떻게든 죽게 될 것이었어. 좀비가 되기 전에 죽이는 편이 총알을 아낄 수 있어.



▲결과론자

니콜라이는 상당히 분주해 보인다. 사무실 책상에 놓인 리모콘을 이용하면 약품 광고가 나온다. 이 약품의 이름이 전자 록이 걸려있는 창고의 패스워드이다. 컴퓨터에 패스워드를 입력하면 문이 열리고, 창고에서 오일 합성액을 얻을 수 있다. 밖으로 나가면 좀비의

습격이 시작되고 니콜라이는 어디론가 사라진다.



▲약품의 이름이 랜덤으로 나오므로 보고 적자

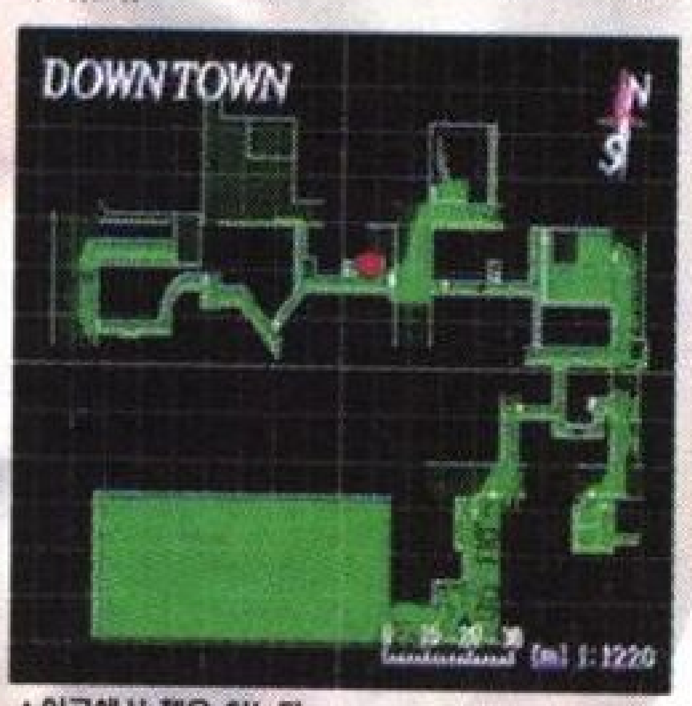


▲스몰스를 기어 나온다



▲사라진 니콜라이

시청의 동상으로 가면, 브론즈 책을 얻을 수 있다.



▲이곳에서 책을 얻는다

이것을 브론즈 나침반이 있는 곳(전기가 방전되는 소리가 나는 곳)으로 가자. 양쪽 다 끼우면 물이 멈추고, 빼면 물이 다시 나온다. 브론즈 나침반만 빼서 다시 시청의 동상으로 가지고 가서 끼우면 동상이 돌아가며 베터리가 나온다(절대 이유를 알 수 없다).



▲여기서 전기 소리가 나는 쪽으로

베터리를 얻었으니 공사중인 건물로 가서 베터리를 넣고 엘리베이터를 가동시켜 내려가자. 남쪽으로 내려가 전기 시설이 있는 곳으로 간다. 뒤쪽의 기기를 조작해 수동모드로 전환한 뒤 앞쪽의 기기로 전압을 맞춰서 문을 열어야 한다. 115-125V로 맞추면 앞쪽 문이 열리고, 15-25V로 맞추면 그 옆의 문이 열리게 된다. 기기 조작시 적색은 전압이 올라가고 청색은 전압이 내려가게 된다. 문을 열고 들어가면 퓨즈를 얻을 수 있다. 퓨즈를 얻고 나오는 길에 좀비의 습격이 있고 라이브 셀렉션이 나온다. 비상구로 도망가거나 전기로 구워줄 수 있다. 다시 전차로 GO! 미하일이 공격 오브젝트 사용법을 실험하고 있다.



▲드럼통은



▲이렇게 쓰는 거다



▲알겠나아

미하일: 가까이 오지마!

질: 대장씨, 무리에요. 그런 몸으로는!

미하일: 부하들은 모두 놈들에게 희생되었다. 부상이니 뭐니 하면서 이대로 누워있을 수 있겠는가!

질: 놈들도 엄브렐러의 희생자에요.

미하일: 아무나 살천다고 말하고 싶은 건가. 잘 들어. 착각은 그만둬. 우리들은 거기까지 놈들과 관계되어 있지 않다. 억지로 할복할 이유는 없다.

질: 알고 있어요. 그래서 나도 당신에게 협력하고 있는 거예요.

미하일: 미안…하다. 비겁하구나 나는.

질: 마음쓰지 말아요. 당신은 싸우다가 부상을 입은 거잖아요.

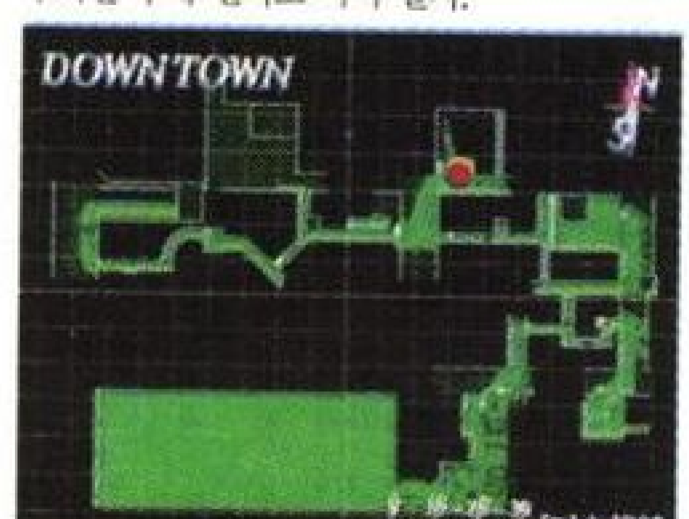
미하일: 나는 부하를… 부하를… 많이 죽게… 만들었다.

질: 지금은 아무 것도 생각하지 말고 쉬어요.



▲질도 부축한다

이제 퓨즈를 끼우고 오일을 얻기 위해 주유소로 가자. 주유소의 문을 열기 위해서 녹슨 6각 크랭크를 사용하지만 부러지고 만다. 부러진 후에 렌치로 다시 열자.



▲주유소는 여기

주유소의 오일 보관장치를 열기 위해서는 A, B, C, D의 알파벳 중 밝은 색 알파벳의 불만 들어오게 하면 된다. 3번 반복하면 문이



▲몰려오는 좀비들

열리게 된다. 오일을 얻은 다음 세일즈 센터에서 얻은 오일과 조합하자. 나가려 하면 좀비들이 몰려온다.


▲칠판에 여는 법이 써있다



▲막 눌러도 열린다는

카를로스: *질!*
질: *어떻게 된 거야.*
카를로스: *와버렸어. 제길 우리의 냄새를 맡아버렸어.*
질: *진정해.*
카를로스: *조금은 스타일 좀 펴보자고.*
질: *무리하지마. 카를로스*



▲무리하는 카를로스

밖은 카를로스에게 맡기고 아이템을 조사하자. 느긋하게 밖에 나가보면 카를로스가 쓰러져 있다. 질은 털석 주저앉는다..
질: *안돼.*


▲주저앉는 질

카를로스: *안 죽었어.*
질: *괜찮은 거야?*
카를로스: *괜찮아. 조금 피곤할 뿐이야.*

안심하는 순간, 주유소 안에서 방전이 일어나고 주유소는 크게 폭발한다.


▲폭발하는 팬더 트레노


▲사고는 방심에서부터


▲정말 잘 된다. 하지만 게임에서는 측정 결과 100m를 24초에 주파

카를로스: *젠장. 귀가 찢어질 뻔했어. 질. 난 일을 끝내기 위해 장비를 조달해오겠어. 손에 넣을 수 있을 지는 모르지만.*

이제 준비가 다 되었다. 전차로 돌아가자. 전차로 가는 길에 땅이 꺼지고 밑으로 떨어지게 된다. 그 중 주차장의 라이브 셀렉션은 위


▲위기


▲넘겼지만


▲덮친다


▲초, 초인?


▲그레이브 디거는 유인후 공격해야 한다

로 올라간다를 선택하면 떨어지지 않는다. 밑으로 떨어지면 그레이브 디거가 구멍으로 나오는데, 럭 턴을 이용해 유인하여 처치하자. 비상 전원 2개를 모두 켜면 사다리가 내려와서 올라갈 수 있다.

전차로 가면 카를로스가 장비를 구해왔다.


▲착실한 일꾼



질: 자 서두르자. 니콜라이는 이제 돌아오지 않아.

카를로스: 아아… 알았어. 전차는 내가 운전한다. 잘 되는데?



▲전차로 GO!

전차가 움직이고 미하일이 소리를 지른다.

미하일: 크아악.

카를로스, 질: 미하일!

미하일: 질 케이블카에서 나가라. 어서.

질: 미하일 안돼요.

미하일: 나가라, 어서!



▲정신력에 경의를 표한다. 역시 전 테러 집단 리더



▲미하일 대핀치



▲그의 마지막 선택

질: 미하일….

카를로스: 이런. 브레이크가 빠졌다.

라이브 셀렉션. 창 밖으로 뛰어내리거나 비상 브레이크를 당기게 된다. 미하엘은 뒤칸에서 추적자를 떨구고 희생된다.



▲순간의 선택



▲떨어라



▲만일 뛰어내리면 이곳에서 시작한다

시계탑에 도착했다. 엽서에서 보던 그곳이다. 정문은 열리지 않으니 좌측의 문을 이용해야 한다. 들어가기 전에 허브를 챙기는 것도 잊지 말자. 밑으로 내려가면 세이브포인트가 있



▲허브를 챙겨두자



▲예배당

다. 시계탑의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 이용해 위쪽의 잠긴 문을 열고 식탁과 중앙홀을 지나 건물 남동쪽에서 열쇠를 얻자. 가는 길에 카를로스를 만난다.

질: 카를로스 다행이야 무사한 것 같아서.

카를로스: 이 마을에서 살아나가는 것은 무리야.

질: 여기까지 와서 무슨 소리야.

카를로스: 처음부터 우리들이 귀환하는 것은 예정에 없었어! 그런 안심시키기 위한 빌어먹을 회수계획 같은 건 믿을게 못돼.

질: 지금은 믿는 수밖에 없어.

카를로스: 어떻게 해도 좀비의 먹이가 될 수밖에 없어. 그렇다면, 죽을 때는 스스로 결정해야지!

질: 포기하고 죽음을 선택할 셈이야?

카를로스: 제길. 나도 어쩔 수 없다고!



▲철썩

이제 2층으로 올라가면 시간의 신의 열쇠를 얻을 수 있다. 시간의 신의 열쇠와 바로 전에 얻었던 열쇠와 조합을 하자.



▲거미는 자근자근 밟아주자



▲이 오른쪽 오르골의 소리를 잘 들어두자

그리고 3층으로 올라가려는 순간 추적자가 다시 나타난다. 라이트를 이용해 시야를 흐리게 하거나 전기를 이용해 구워줄 수 있다. 이제 3층으로 올라간다. 오르골을 똑바로

돌리면 은색 톱니를 얻을 수 있다. 1층 계단의 우측에서 들어본 소리대로 맞추자. 이제 조합한 열쇠를 이용해 1층 북동쪽의 문을 열고 들어가자. 방안에는 과거, 현재, 미래의 여신이 보석을 하나씩 들고 있고 옆에는 그림이 있다. 그림의 시간을 모두 12시로 맞추어야 한다. 과거의 그림에 흑옥석을, 현재의 그림에 수정을, 미래의 그림에 호박을 맞추면 금색 톱니가 나온다. 뒤쪽의 종은 질의 힘으로는 밀 수 없으니 그냥 내버려 둘 수밖에…. 이제 금색과 은색 톱니를 조합해 3층의 톱니가 빠진 곳에 끼우자.



▲이 그림을 참고하자


▲여신상

종이 울리고 헬기가 날아온다. 드디어 탈출이다. 라고 생각한 순간 추적자가 나타나서 헬기에 로켓 런처를 날린다(멋쟁이).

질: *여기예요. 드디어 끝난 건가.*


▲여기야 아아


◀음 나이스 바디. 안도의 한숨


▲울릉하게도 헬기가 날아온다


▲뭐, 뭐가 지나갔나


◀오우 갓 뎀


▲정다운 얼굴

카를로스: *제길, 죽지마 질.*


▲아아 풀썩



▲안아보자

10월 1일 밤, 조금씩 빗소리가 들려온다. 나는 아직 살아있는 건가.

카를로스: *언젠가와 반대로 되었군. 걱정하지마. 이 예배당은 안전해.*

질: *바이러스에 감염된거로군….*

카를로스: *이봐 정신차려!*

질: *괜찮아. 고통은 없어. 하지만… 두려워. 고통이라도 있으면 거부할 수 있겠지만. 감각이 희미해져서 어떻게 되도 좋을 것 같아.*

카를로스: *질. 약해지지마. 내게 맡기는 거다. 빌어먹을 바이러스에게 지면 안돼.*



▲마음이 약해지는 질

질에게 사용할 백신을 얻기 위해 병원으로 가자. 1층 원장실에서 병원의 MAP을 봐두고 테이프 레코더를 찾아 음성인식 락을 풀자. 그 후 엘리베이터를 타고 지하 3층으로 가자.


▲큰 거미의 공격에 대비해 블루 허브를 준비하자


◀남자라면 종 정도는 밀 수 있어야 한다



▲음성인식



▲그러나 녹음기가 있다

갑자기 의문의 용병이 총을 겨눈다.

용병: *녀석은 같은 감시원인 나를 쐈다.*

카를로스: *니콜라이 말인가?*

금고를 열려다가 개죽음을 당한다. 니콜라이가 여기저기 폭탄을 설치하고 다녔던 것이다.


▲개죽음의 정석, 폭발물에 당한다

옆방으로 가서 배양액 베이스를 얻어 전원을 공급해야 한다. 양쪽의 밸런스를 잘 맞춰야 하는데, 위쪽의 벨브를 아래 옆 아래로, 아래쪽 밸브 A를 아래, B를 옆으로 하여 밸런스를 맞추자. 성공하면 백신 배양액을 얻는다. 헌터 감마가 습격해 온다.



▲이것이 배양액 베이스


▲개구리 포르말린일 리 없다



▲밸브, 당신도 꺾을 수 있다

이제 4층으로 올라간다. DATA실에서 열쇠를 얻을 수 있다. 좌측 병실의 시체에서 금고 번호를 알 수 있다.



▲시체에 번호가 써있다니

열쇠를 이용해 우측 병실로 들어간다. 선반을 방 모서리의 스위치로 밀면 금고가 나타나고, 좌측의 방에서 얻은 번호를 입력하면 백신을 얻을 수 있다. 지하에서 얻은 것과 조합하자. 이제 백신으로 질을 치료하기 위해 예배당으로 돌아가자. 니콜라이가 설치해 둔 시한 폭탄으로 긴박하게 탈출은 이루워지고 병원은 무너지게 된다. 추적자가 쫓아온다. 주의하자.


▲폭발물


◀낙법이다


▼무너지는 병원


▲촉수가 늘어서 돌아온 추적자

카를로스: *어이 괜찮아?*

질: *으응, 그러저럭, 어떻게 돌아가는 거야?*

카를로스: *이런, 그 검은 옷의 녀석이다. 아직 널 포기하지 않았어!*

질: *무슨 소리야? 그놈은 죽었을 텐데?*

카를로스: *나도 믿을 수 없지만 저기 숨어서 기다리고 있었다고.*

질: *우리를 가지고 노는 거 같아. 그놈 불사신이야?!*

카를로스: *아니, 그런 것 같지 않아. 하지만 두렵고 터프한 녀석이야. 미안하지만 혼자서 조사하고 싶은 점이 있어. 니콜라이가 살아있었어.*

질: *니콜라이가?*

카를로스: *자세히 말할 수 없지만 그 녀석은 적이다. 믿을 수 없어.*



▲벌떡 일어난다

이제 공원 쪽으로 향한다. 세이브포인트에서 공원 열쇠를 얻을 수 있다. 공원을 열고 들어간다. 북동쪽으로 가서 열쇠를 하나 얻자.



▲이곳이다



공원 서쪽 분수대의 기어를 조작해 물을 빼야 한다. 이동 중에 슬라이딩 웜을 조심하자. 기어 조작법 중 바로 옆의 것은 분수의 방향을 바꾸는 건데 소용이 없다. 따라서 직접 물로 뛰어 들어 가 보면 조작법 하나를 더 볼 수 있다. 왼쪽 위부터 오른쪽 아래로 기어 홈에 1에서 5번으로 번호를 붙이면, 2, 5, 4, 2, 4번의 순서대로 눌러주면 물이 빠진다. 계속 전진하다 나오는 문은 열쇠를 사용해 나가자. 앞에 산장이 나온다. 파이프를 얻어서 그것으로 화로를 부수고 들어가 공원 열쇠를 얻어온다. 다시 나오면 니콜라이가 등장한다.

질: 이봐요 니콜라이, 우리는 함께 협력하던 게 아닌가요.

니콜라이: 도와주고 싶은 마음은 없다.

질: 우리들이 희생물이기 때문에?

니콜라이: 그것도 틀리진 않지. 우리의 고용주는 T 바이러스의 감염으로 발생하는 좀비라는 존재에 대해서 보다 상세히 조사할 필요가 있었다.

질: 그래서 좀비 무리의 부대를?!

니콜라이: 확실히 데이터 수집이 목적이지만 전멸은 단순한 결과다. 중요한 곳은 산 기록의 수집이기 때문이지. 괴물… 놈이다.



▲적과의 조우

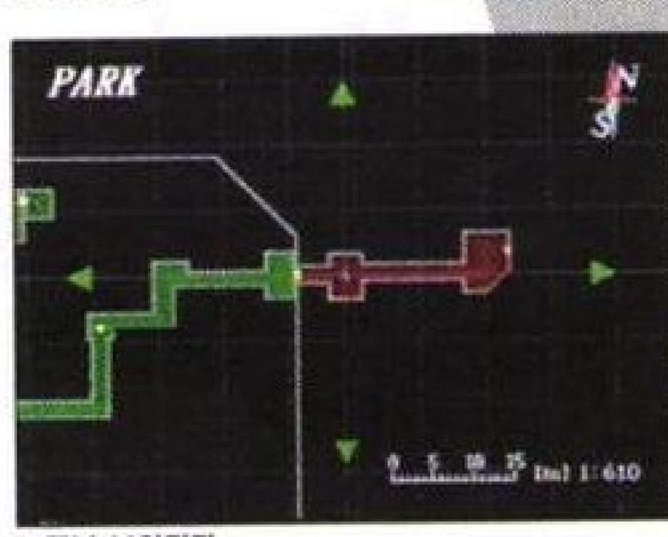
그레이브 디거가 다시 등장한다. 철창이 떨어지므로 그것을 잡고 다시 공원으로 돌아가자.


▲거대한 그레이브 디거


▲거대한 그레이브 디거

공원 동쪽의 잠긴 문을 열고 이제 탈출을 한다. 그러나 다리를 건너려는 순간 추적자가 또다시 나타난다. 라이브 셀렉션에서 아래로 뛰어내린다.


▲무얼 보나



▲끝날 분위기다


▲그러나 이지선다. 철저한 인생 교육 게임

수로 위로 들어가면 버려진 발전소로 들어갈 수 있다. 발전소 동쪽으로 가서 수질 체크 샘플을 얻은 뒤 체크를 해 보자. A, B, C 세 가지 막대의 높이를 세로로 더해서 가장 위 샘플의 높이가 되도록 만들면 된다. 좌, 우로 움직여 맞추고 체크를 시작하면 된다.


▲이곳에 샘플이 있다



▲이것이 샘플



▲이렇게 맞춰주면 오케

하수도에서 좀비에게 둘러싸이게 되고 카를로스가 구해준다.


◀질 대 핀치

▼하늘에서 총알을 부리는 사나이





카를로스: 구조대는 풀타임 근무지. 괜찮아?
질: 응 그럭저럭.
카를로스: 잘 들어봐. 날이 밝음과 동시에 마을에 미사일이 날아온다!
질: 이제 조금밖에 안 남았잖아!
카를로스: 아아 그다지 시간은 없어. 나눠져서 도망칠 길을 찾아보자. 니콜라이 녀석을 조심해.



▲스킨십은 안정을 준다

이제 2층으로 올라간다. 탈출하는 니콜라이를 볼 수 있다. 하지만 아직 카드가 없으므로 갈 수 없다.



▲니콜라이 대 탈출

세이브포인트로 가서 처리시설의 열쇠를 얻을 수 있다. 세이브포인트 옆방의 가스가 나오는 곳의 스위치를 조작해서 안전 시스템의 전원을 넣어야 한다. 먼저 입구에서 먼 쪽



▲이곳을 조작해서

의 가스 스위치를 조작해서 입구 쪽의 가스를 막고, 그쪽으로 들어가 다시 먼 쪽의 마지막 가스를 잠그면 안전 시스템의 전원을 넣을 수 있다. 전원을 넣으면 잠겨있던 문이 열린다.



▲이곳을 연다

시스템 디스크를 얻어서 열린 문으로 들어가 건물 동쪽으로 가서 사용하면 문이 열린다. 그곳으로 들어가면 제한 시간 내로 추적



▲시스템 디스크가 놓여있다



◀아무리 봐도 MD

▼이곳에 MD를 꽂는다





▲타임 리미트 대 혈전



▲친절하게 카드 키를 준다



▲기름에 노릇노릇

자를 쓰러뜨려야 한다. 파이프의 밸브를 정확히 가격하여 추적자를 묶어 두고 쓰러뜨리자.

추적자를 쓰러뜨리면 시체에서 카드 키를 얻을 수 있다. 이 카드 키로 2층 남서쪽의 문을 열고 가면 레이더 장치를 얻을 수 있다. 나가려고 하면 니콜라이에게서 무선연락이 온다.



▲샷건으로 한번에



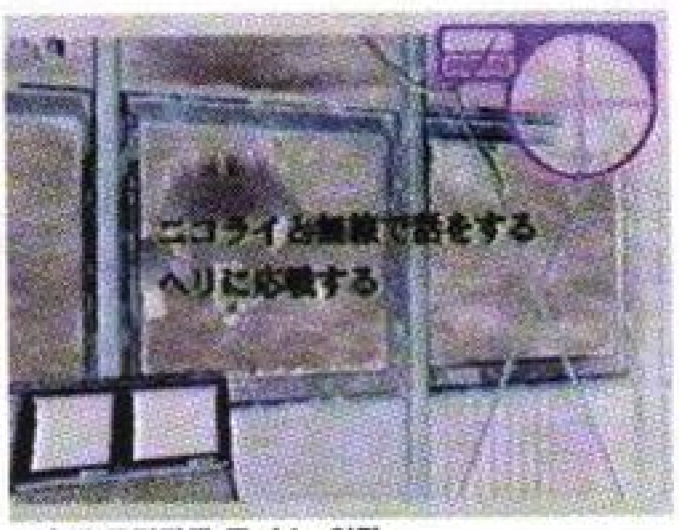
▲레이더

니콜라이: 아직 살아있다니 훌륭하군
질: 니콜라이?
니콜라이: 안됐지만 더 이상 탈출할 방법은 없다.

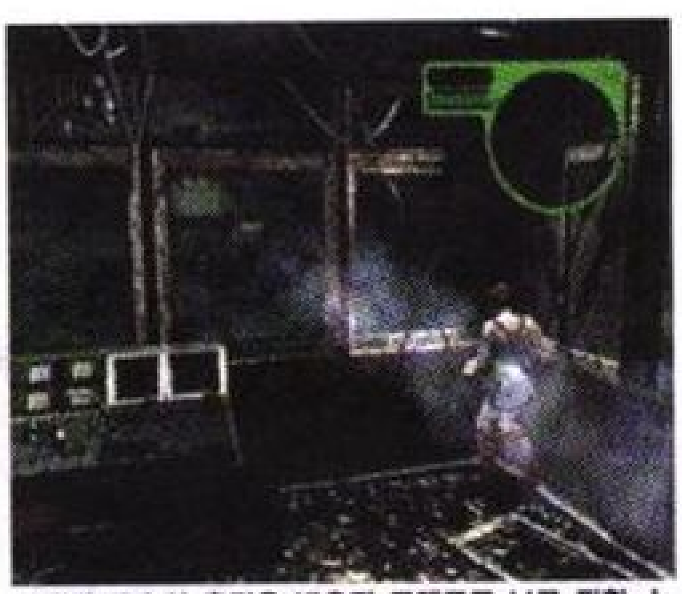


▲무식하게 긁어댄다

여기서 라이브 셀렉션이 나온다. 위의 것을 선택하면 니콜라이의 목적을 들을 수 있고, 아래 것을 선택하면 니콜라이의 헬기와 정면으로 싸워야 한다.



▲혼자 도망가게 둘 수는 없다



▲델타 포스의 훈련을 받으면 로켓포도 보고 피할 수 있다. 당신도 해보겠는가



▲날것은 역시 예민하다

카를로스: *질, 대체 무슨 일이 일어난 거야?*

질: *카를로스…, 헬기가.*

카를로스: *이제 끝인가, 젠장 이런 곳에서 죽을소냐, 질, 나는 죽는 순간까지 포기하지 않아. 포기하지 않으면 기적은 일어날거야.*



▲몇 번 눌러보다가



▲제기랄

밖으로 나갔다가 들어오면 카를로스가 질을 부른다. 무선 연락이 오고 있다.

무선: *이쪽… 회수한다…, 시간이 없소… S.T.A.R.S. …질… 죽어버린건가…, 대답하라…,*

카를로스: *이봐 너의 이름을 부르고 있어.*

질: *대체 누구지?*

카를로스: *누구라도 상관없어. 우리들의 위치를 알려야해, 제길 나는 어떻게든 다른 방법을 찾아보겠어.*



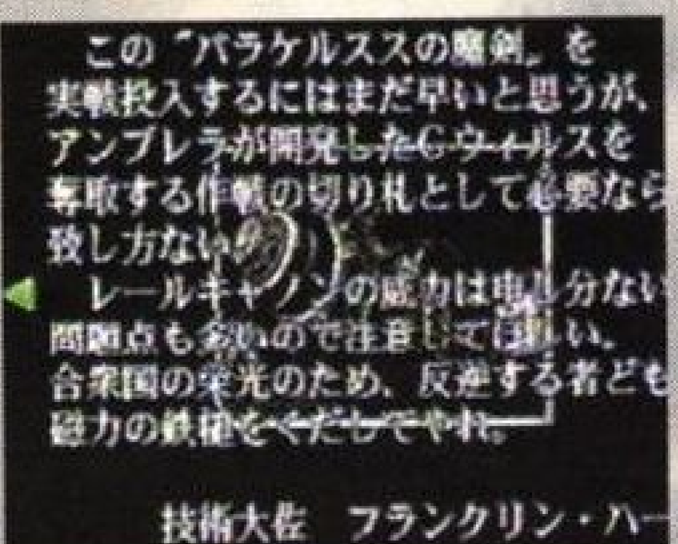
▲닫쳐 버린다



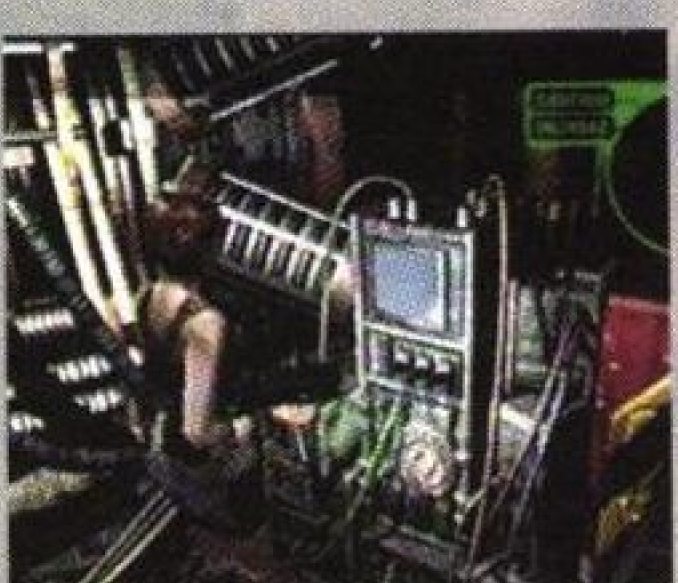
▲열려버린다

카를로스가 나가고 나면 해치가 열리며 밑으로 내려갈 수 있다. 카를로스를 다시 불러올 수 없으므로 혼자 내려간다.

계속 탈출하다 보면 땅이 흔들리고 극비 사진에서 본 레이저 캐논이 있다. 그곳의 문을 열기 위해서는 전력이 필요한데 전력이 외부로 흐르고 있어서 부족하다. 일단 가동시킨 뒤 1번, 2번, 3번의 배터리를 차례로 밀어 넣어야 한다. 그러던 중 추적자가 죽어있던 크리처의몸과 융합해서 또 다시 덤벼온다. 위험한 점액과 촉수로 공격하니 잘 피하며 배터리를 넣어야 한다. 일정 시간이 지나면 카운터가 시작되고 레이저 캐논이 발사된다. 발사 후에 길이 뚫리는데 그곳에 추적자를 넣어두고 레이저 캐논에 적중시키자. 마지막으로 캐논이 발사된 뒤 강제 냉각되며 전자 록이 풀리게 된다. 여기서 마지막 라이브 셀렉션이 나온다. 물론 녀석을 완전히 없애주자. 마그넘을 주워서 처리한다.



▲극비 사진



▲우선 이것을 켠다



▲1번을 먼저 밀고, 나머지를 순서대로


▲이곳으로 추적자를 유인하여


▲보내버리자


▲당연히 처치하자


▲마그넘을 줍는다

방송: 경고 미사일 공격을 확인. 위기 레벨이 D를 넘었습니다. 신속히 탈출하십시오.

질: 너 같은 괴수는 사라져야해.



▲마지막이다

밖으로 나오면 카를로스도 나오고, 카를로스가 신호를 보내서 헬기가 온다. 드디어 지긋지긋한 곳에서 탈출하는 것이다.


▲여기요


▲헬기가 도착

질: 고마워요.

베리: 무사해서 다행이다.

질: 당신이었군요?

베리: 꼭 붙들고 있어.

질: 온다.

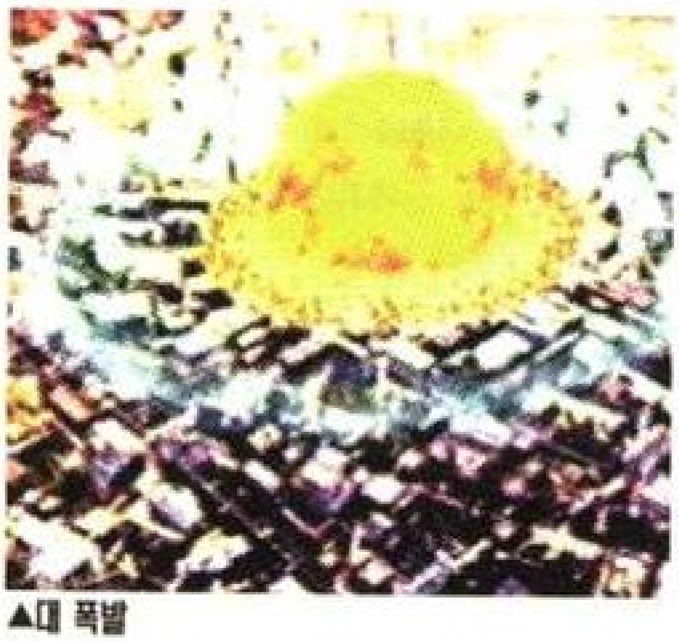
베리: 아아, 끝이야.

질: 엄브렐러, 이번엔 우리들의 차례다.


▲안도의 한숨

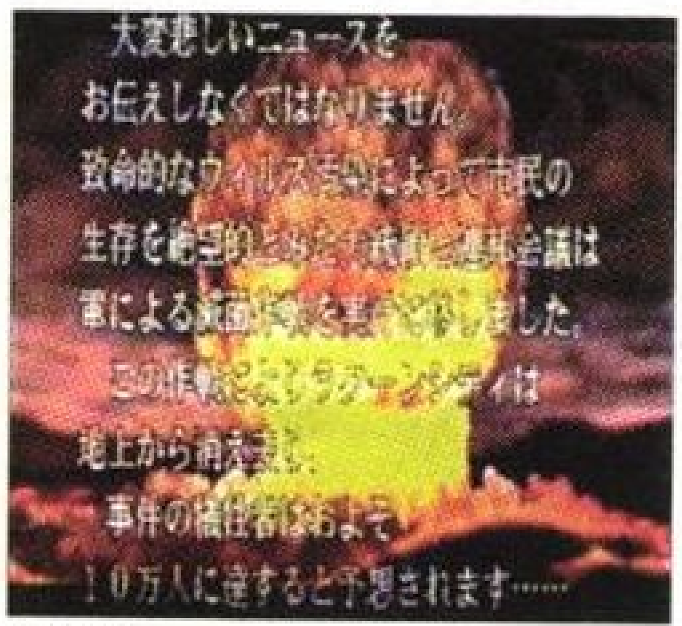

▲베리 아저씨 였다


▲날아온다


▲대 폭발

ENDING

매우 슬픈 뉴스를 전하게 되었습니다. 치명적인 바이러스 오염으로 인한 시민의 생존을 절망적으로 본 대통령과 연방 회의는 군에 의한 멸균 작전을 실행에 옮겼습니다. 이 작전에 의해 라쿤 시티는 지상에서 사라지고 사건의 희생자는 대략 10만명에 달할 것으로 예상됩니다….



▲대 참사



▲다음 작은 초원?



아련하던 기억인데…

겟타로보 대결전

PlayStation

장르: 시뮬레이션 RPG
제작사: 테크노 소프트
발매일: 9월 9일
발매가: 5, 800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

'겟타로보'가 우리 나라 게이머들에게 유명해진 계기라 하면 역시 「슈퍼로봇대전」에서의 활약이라고 볼 수 있다. 그러한 겟타로보가 원작을 충실히 반영, 그것도 '반씨일족'의 손이 아닌 「선더포스」로 유명한 '테크노 소프트'에서 등장하여 충격을 던져주고 있다. 원작에는 있지도 않던 새로운 종류의 겟타로보들의 추가와 오리지널 시나리오, 거기다 다음 호 예고의 애니메이션까지 삽입하여 흡사 TV시리즈를 즐기고 있는 느낌마저 준다. 이것을 해보지 않았다면 당신은 아직 진짜 겟타를 모른다….

공략 → 防塵

겟P-X에 이은 세컨드 임팩트


▲오프닝이 흐르면…



▲타이틀 화면


▲기다리면 2기 오프닝이…

「70년대 로봇 애니메이션 겟P-X」라는 슈팅 게임이 얼마 전에 발매된 적이 있었다. 난이도나 슈팅 게임으로서의 가치는 둘째치고 맛간 패러디 솜씨와 70년 대 슈퍼 로봇의 낭만을 잘 살려낸 애니메이션(하지만 그래픽은 밀레니엄 수준)과 주제가(일본 로봇 만화 주제가의 거성들을 캐스팅한 명곡이다. 우리나라로 따지면 김국환 씨 정도(?)의 가수를 영입한), 그리고 겟타로보에도 등장했던 명 성우들을 출연시켜 아는 사람은 다 아는 명작이었다. 고전 슈퍼 로봇 붐이 이는 것인가? 라는 예상에 발 맞추어 이번에 다시 등장한 것이 바로 「겟타로보 대결전」이다(제목이 자꾸 사탄 제국의 대역습을 연상시킨다…FROM 벡터맨). 정말 간단하기 이를 데 없는 게임이라 과연 공략을 해도 좋을지 필자를 여러 번 고민 시켰지만, 게임을 하지 않는 사람들에게도 이 게임을 전하고 싶어 결국 공략에 나서게 되었다. 원작을 알고 있는 올드 게이머는 물론, 겟타의 이름만 알고 있는 라이트 유저에게도 어울릴만한 이 게임의 세계를 알아보자(하지만 알아도 대단한 것은 없다).



▲2기 타이틀 화면. 놀랍다(와일드 암즈 2nd도 비슷한데)

게임 시스템

…이라고는 했지만 커맨드 이외에는 소개할 필요가 없을 정도로 왕! 단순하다. 커맨드가 등장하는 곳도 그나마 적어서 게임을 플레이하는 데에는 쾌적해서 좋다.

맵 화면



■이동(移動)

사족 붙일 것 없는 순수한 이동.

■공격(攻擊)

겟타로보 대결전에서는 이동 후에도 공격이 가능하다.

■대기(待機)

다른 시뮬레이션 게임에서도 똑같이 쓰이는 대기. 그 턴의 움직임을 종료한다.

■상태(常態)

현재 캐릭터와 유니트의 상태를 알 수 있다.


▲뭔가가 많이 있지만 눈 여겨 볼 것은 없다(몰라도 됨!)

■합체(合體)

겟타 계열 유니트(블랙 겟타 제외)에게는 어김없이 등장하는 커맨드로 3개의 겟타머신이 합체하여 겟타로보로 변신하는 데에 쓰인다. 나중에 다시 강조하겠지만 겟타머신은 가로나 세로 어느 한 줄로 늘어서 있거나, 'ㄱ'자로 인접해 있지 않으면 변신할 수 없다. 또한 한 대라도 이동이 종료했다면 역시 변신이 불가능하다. 합체 커맨드를 선택하면 세 가지 겟타로


▲엽기적인 디자인

보 중에 하나를 선택하여 변신한다. 단, 원조 겟타로보는 2대만 합쳐서 변신하는 것이 가능하다. 능력은 물론 반 정도 밖에 낼 수 없으므로 1화를 제외하고는 쓰일 일이 없다.

■분리(分離)

합체의 반대 커맨드. 한 겟타에서 다른 겟타로 변신하려면 반드시 이 커맨드를 사용해야 한다.

■보수(補修)

BT-23 등등의 유니트에게 있는 커맨드로 일정량의 HP를 회복한다. 여기에도 EN(GE와 같은 개념. 둘 다 기술을 사용하기 위한 에너지이다)은 소비된다.

■보급(補給)

레디커맨드(レディコマンド)가 대표적으로 GE 또는 EN을 회복한다. 수리와 마찬가지로 EN이 소모된다.

■탑재(搭載)

전함계열 유니트에게 존재하는 커맨드이다. 이 게임에서 전함에 유니트를 탑재하는 방법은 조금 특이해서 유니트를 전함에 넣는 것이 아니라 유니트를 전함 옆으로 붙여서 전함이 탑재 커맨드를 선택해야 한다. 사용에 주의!

■발진(發進)

탑재되어 있는 유니트를 발진시키는 데에 쓰이며 전함 바로 옆 칸으로 사출한다.

적의 공격을 받았을 때



적의 공격이 복수공격(일정 범위를 동시에 공격하는, 로봇 대전으로 치면 MAP병기)일 경우에는 커맨드가 나오지 않는다

■반격(反擊)

적의 공격을 맞고 반격한다. 소위 말하는 맞짱. 하지만 이 게임은 원래 슈퍼 로봇물이라 회피율이 꽤 낮은 편이다. HP사정이 넉넉하지 않다면 자제하는 것이 좋은 커맨드이다.

■방어(防御)

적의 공격을 막는다. 데미지 감소율은 약 1/2. 가장 많이 쓰이게 된다.

■회피(回避)

적의 공격을 피한다. 다시 한번 말하지만 이 게임은 회피율이 낮기 때문에 HP사정이 간당간당해서 죽기 일보 직전일 경우에만 사용하자(어차피 죽을 거라면…).

주인공의 결정

게임을 시작하면(NEW GAME) 바로 등장하는 것이 바로 주인공의 결정. 주인공은 남성과 여성 타입이 존재하며 이름은 한자로 지을 수 없다(하지만 게임 속의 인물들의 대부분은 한자로 이름이 지어져 있다…). 그 다음에 등장하는 것이 바로 특수능력의 결정인데 이것은 게임 내의 인물들도 1가지씩은 지니고 있는 것들이다. 주인공도 1가지를 지닐 수 있는데 능력별 효과는 나중에 설명하도록 하겠다. 능력을 정하면 결정 끝(역시 간단…).



▲남자는 그렇다 치고 여자 쪽은 꼭 큐비(FROM 뱀파이어 세이버)를 연상시킨다



▲개인능력을 가지지 않는다고 하면 나오는 메시지 "인생은 길어"

특수능력

이 게임에 나오는 적 캐릭터를 제외한 모든 캐릭터는 일정한 특수 능력을 지니고 있다(なし도 있기는 하다). 특수 능력은 총 3단계까지 상승하며 캐릭터 당 1가지만 가질 수 있다. 특수 능력의 효과는 다음과 같다.

이름	효과	이름	효과
없음(なし)	아무 효과도 없다	수집(収集)	겟타선(GE)의 회복력이 상승한다
반격(反擊)	반격시 크리티컬율 상승	교환(交換)	지정 유니트와 자신의 유니트의 위치를 교환한다. 두 유니트 모두 이동하지 않은 상태여야만 하며 실행 후에 유니트는 이동상태가 된다
2회이동(2回移動)	2회이동이 가능하다. 단 공격하지 않아야만 가능하다		
자폭(自爆)	자폭하여 적에게 데미지를 준다		
부활(復活)	한 번 파괴된 아군 유니트를 부활시킨다. 1맵에서 1회 가능	크리티컬	크리티컬률이 상승
		HP회복	매턴 당 일정량의 HP가 회복된다
이동보조(移動補助)	지형으로 인한 이동력 저하를 무시할 수 있다	EN회복	매턴 당 에너지(EN)나 겟타선(GE)이 회복된다. 수집과 틀린 점은 아무 행동도 하지 않은 상태에서 턴을 종료해야만 회복된다는 점과 EN도 회복되기 때문에 겟타 호(ゲッター號)등의 유니트도 회복이 된다는 점
보수(補修)	수리 커맨드가 추가된다		
참아내기(我慢)	공격당한 다음 턴에 공격력이 상승		
정찰(偵察)	적의 데이터를 알 수 있다		
역경(逆境)	HP가 1/30이하로 떨어지면 크리티컬률 상승	이동축적(移動蓄積)	이동력을 모아서 다음 턴의 이동력을 상승시킨다

합체 테스트

이 게임의 놀라운 소장가치를 보장하는 모드라고 말할 수 있다. 솔직히 재미는 별로 없지만 실제로 할 수 있다는 것이 감동일 뿐. 응? 뭘 할 수 있냐고? 바로 겟타 로보의 합체다! 대상 로봇은 프로트 타입(몸이 회색인 것으로 보아 그렇다고 추정된다) 진 겟타 1호이다. 3기의 겟타 머신을 순서대로 도킹시키면 된다. 고도와 속도를 조절하여 멋진 겟타를 만들자!



▶진 겟타 스위치 온!



▲첫 번째 도킹



▲변신 1단계



▲두 번째 도킹

각 시나리오 공략

겟타로보 대결전에는 총 2회의 시나리오 분기가 있지만 그렇다고 스토리가 변화하는 것은 전혀 아니므로 플로어 차트 등은 무시하기로 한다. 총 시나리오는 분기 포함 22화이며 21화로 게임 클리어이다.

제1화 발진 겟타로보!





사오토메 연구소는 겟타선 연구를 하는 기관으로 그 연구소의 소장인 '사오토메' 박사는 지구로 닥쳐오는 어떤 위험을 느끼고 슈퍼 로봇 '겟타로보'의 개발을 서두른다. 드디어 완성의 날. 하지만 파일럿이 없다(뭐야!). 그는 정의를 사랑하는 열혈청년 '료우'를 3개의 겟타머신 중 이글호의 파일럿으로 선택하고 그와 함께 2번째 파일럿 '하야토'를 설득하기 위해 그의 학교로 날아간다.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
기기(ギギ)	1520/30	2
증원군(기기 사망 후)		
바즈(バズ)	1505/16	2
기기(ギギ)	1520/30	2
발(バル)	2220/30	



▲이것이 하야토. 아무리 70년대 스타일이지만 너무 삭았다

맵에 나오면 학교에 이글호를 대자. 그러면 이벤트 발생 후에 하야토가 재규어호를 타고 뒤이어 베어호와 BT-23, 레디커맨드가 등장한다. BT-23은 HP회복, 레디커맨드는 GE회복이 가능하다. 어쨌든 베어호까지 나오면 3기를 나란히 늘어서게 하여 겟타로보로 변신하자. 그 후에 남은 유니트를 전부 쓸어버리면 OK. 적들을 모두 물리치면 하야토는 운명에서 피할 수 없는 것을 직감, 동료가 되어 준다.



▲겟타로보의 위용

제2화 때는 왔다! 우리는 공룡제국





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
기로(ギロ)	1220/30	3
바즈	1505/16	3
발	2220/30	3
증원군(적 2대 격파시)		
기로	1220/30	3
바즈	1505/16	3
기기	1520/30	3
울(ウル)	3563/30	3

시나리오 시작 전에 '무사시'가 베어호의 파일럿으로서 겟타팀에 합류한다. 이제 일행은 이전에 나타났던 적들에 대한 조사를 위하여 연구소 근처의 화산으로 향한다. 그곳에는 어김없이 의문의 적들이 등장해 있었다. 1턴만 지나면 무사시가 등장하므로 허전하다면 겟타 1·2 로라도 변신해놓자(하고 싶을까?). 무사시는 등장을 해도 조작법을 아는지 모르는 지 갈팡질팡이다. 나오는 턴에 곧바로 합체를 하고 싶다면 위치 선정을 미리 남동쪽으로 해 놓자.



▲무사시의 등장 위치

여기서는 주로 겟타2로 움직이는 것이 좋다. 겟타2는 소비 GE가 낮은 것이 특징이므로 GE가 모자란 이 게임에서는 상당한 전력이 될 것이다. 적들을 부수다 보면 '골'이라는 뱀 대가리가 등장하여 자신들을 공룡제국이라 칭한다. 그들은 자신들이 지구에 먼저 살고 있다가 기후변동 때 지하로 들어갔는데 그 사이에 영장류가 세상을 지배했다며 지구를 원래 주인인 자신들 것으로 만들겠다며 선전포고를 해온다.



▲그놈 참 못생겼다

이제 증원이 등장한다. 다른 적들은 둘째치고 문제는 '울'. 유일하게 3000이 넘는 HP를 자랑한다. GE가 충분하다면 겟타1의 겟타 빔으로 승부를 보고 그렇지 않다면 회복 유니트를 이용하여 장기전으로 들어가자. 맷집을 제외하면 일반 적 수준.

제3화
겟타 대 겟타





겟타팀 일행은 전력 증강을 위해 양산형 겟타와 겟타G를 팀으로 받아들이기 위하여

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
양산형 겟타1(量産型ゲッター1)	3574/100	4
양산형 겟타2(量産型ゲッター2)	2833/40	4
양산형 겟타3(量産型ゲッター3)	4081/40	4
바즈	1505/16	4
기로	1230/35	4×2
증원군(니온이 데미지를 받았을 때)		
발	2230/35	4
기로	1230/35	4
바즈	1505/16	4

연구소로 향한다. 연구소에는 3대의 양산형 겟타와 겟타G, 그리고 새로운 파일럿인 '벤케이'가 있었다. 그런데 연구소에서 문제가 발생한다. 양산형 겟타가 멋대로 합체, 연구소를 이탈하고 동시에 공룡제국이 등장한 것. 공룡제국의 부하들이 변장을 하고 파일럿으로 숨어든 것. 적들의 리더인 니온(ニオン)은 북동쪽의 원자력 발전소를 공격하겠다고 위협해온다.



▲겟타G를 훔칠 생각은 못하는 멍청한 니온

일단은 니온만 쓰러트리면 시나리오 클리어이다. 하지만 니온을 쓰러트리기는 그렇게 쉽지 않다. 공룡괴수들은 그렇다 치더라도 양산형 겟타는 양산형이라도 강력한 파워를 자랑하기 때문에 정말 어렵다. 파일럿은 나쁘지만 겟타G를 적극적으로 사용해야 클리어가 가능할 것이다. 겟타 드래곤(ゲッタードラゴン)이나 겟타 라이거(ゲッターライガー)는 파일럿이 좋지 않으므로 벤케이가 조종하는 겟타 포세이돈(ゲッターポセイドン)을 이용하자. 포세이돈은 원래 수중형이지만 육상에서의 파워도 쓸 만하므로 도움이 될 것이다. 니온에게 피해를 입히면 증원을 부르고는 맵 위쪽으로 멀어지므로 집중 공격으로 한 번에 끝내도록 하자.

제4화
겟타로보 격멸작전

밧트 장군은 겟타로보와 도시를 한꺼번에 정리할 계획으로 '게라'를 출격시킨다. 맵에 보면 적들이 상당히 많은 것을 볼 수가 있다.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
게라(ゲラ)	3888/105	5
발	2269/35	5×2
모그로(モグロ)	880/35	5×3
바즈	1505/16	5
기로	1230/35	5
기기	1569/35	5×2
증원군(게라 1차 파괴후)		
모바(モバ)	1869/35	5
발	2269/35	5
바즈	1505/16	5
기로	1230/5	5





이 시나리오의 열쇠는 이 전의 인터미션에 달려있다. 왜냐하면 전 시나리오에서 벤케이가 동료가 되었기 때문에 파일럿이 6명이 되었기 때문. 따라서 겟타G와 BT-23, 레디커맨드를 출격시키고 벤케이나 무사시를 남기느냐, 아니면 회복을 무시하고 두 대의 겟타가 출격하느냐 하는 선택의 기로에 서게 된다. 물론 선택은 플레이어의 몫이지만…. 일단 적을 많이 남겨 두면 나중에 고생하게 되므로 게라 주위에서 얼쩡대는 녀석들은 미리미리 처리해 두는 것이 좋다.



▲넌 어디서 왔니(등장 신도 없다)?

게라를 물리치면 게라는 쓰러지지 않고 오히려 성장한다. 원인은 진화의 에너지인 겟타선을 이용한 겟타의 에너지를 흡수하여 성장한 것. 이에 사오토메 박사는 성장의 속도가 따라갈 수 없을 정도로 많은 에너지를 주입하여 게라를 자멸시키는 위험한 작전을 감행한다. 이제 아무 겟타나 게라의 중심에서 대기시킨 채로 3턴을 버텨야 한다. 계속 대기 명령을 사용해야 하므로 HP회복 능력이 있는 벤케이를 이용하는 것이 좋다.



▲여기서 3턴이다

제5화
새로운 힘, 새로운 적





격멸작전으로 많은 수의 전력을 잃은 골의 공룡제국은 최후의 승부를 걸기 위해 공룡제국의 존망을 걸고 바다에서 싸움을 걸어온다. 이번 맵은 수중전이 주가 되므로 당연히 겟타3와 겟타 포세이돈으로 싸워 나가야 한다. 지상에서도 근거리 전에서는 강한 위력을 발휘하던 겟타3이지만, 바다 속에서는 정말 경이적인 공격력을 자랑하게 된다

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
바즈	1505/16	6×4
발	2286/40	6×3
기로	1286/40	6×3
지가(ジガ)	1644/41	6×4
증원군(6턴째)		
피크드론(ピクドロン)	2740/40	6×2
공룡정(恐竜艦艇)	5394/145	6
지가	1644/41	6×4



▲더블 겟타3로 나가자

적이 좀 많은 것이 사실이지만 증원으로 나오는 '피크드론'을 제외하면 강적은 없는 편이므로 겟타3를 최대한 활용하자. GE와 HP회복을 위해 초 장기전으로 나가도 좋다. 6턴째에 골이 등장하면 아군에서도 증원이 등장한다. 바로 전함 '쿠지라2005D1(クジラ2005D1)'과 '겟타로보·참(ゲッターロボ·斬)'! 쿠지라는 고래처럼 생긴 전함으로 이제 더 이상 회복을 위해 수십 턴을 기다리던 고통을 덜 수 있다. 또한 수리능력이 있기 때문에 BT-23을 아직까지 쓰던 사람은 과감히 버리자. 이 둘은 또 한 사람의 겟타선 연구자 다치바나(橘)박사의 손에 의해 만들어진 병기로 특히 겟타로보·참은 여성용 겟타로 파일럿 전원이 여성으로 구성되어 있다. 참의 능력은 겟타1에 필적하므로 전력으로 잘 활용하자.



▲여자 맞니?

'공룡정'은 뛰어난 맷집과 공격력을 장비하고 있으니 모든 적을 처리한 뒤 쿠지라를 이용해 회복한다. 그 후 각 겟타로보의 수중타입으로 집단 구타를 가하면 매에는 장사가 없다는 사실을 증명할 수 있다. 패배한 골은

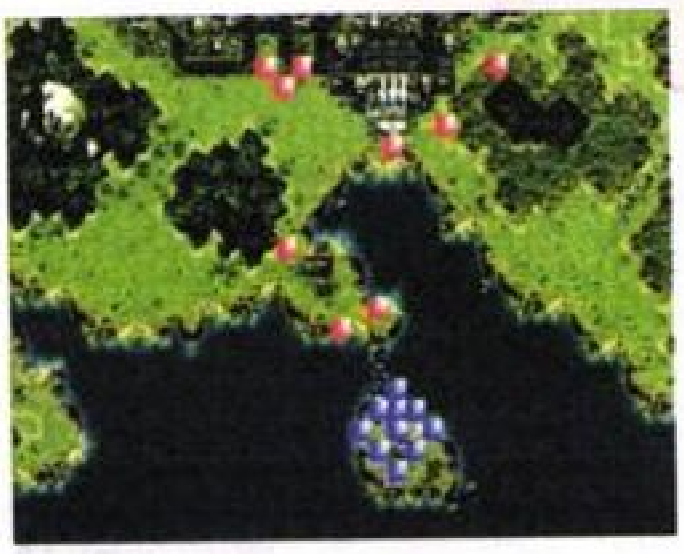
자신을 죽이라고 하늘에 대고 소리를 지르고 하늘에서는 정말로 빛이 나와 골을 죽여버린다(뭐냐…). 빛의 정체는 새로운 적 '백귀제국'(百鬼帝國)!! 백귀제국의 대장 프라이 대제(フライ大帝)는 공룡제국이라는 방해물이 없어졌다며 자신들이 세계를 정복하겠다고 선포한다.



▲하지만 이 녀석도 진정한 악의 대장이 아니다

제6화 연구소를 구하라(전편)





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀(メカ一角鬼)	1795/45	8×4
메카반월귀(メカ半月鬼)	1495/45	8×4
마왕귀(魔王鬼)	5745/60	8
증원군(류지 사망)		
메카일각귀	1795/45	8×2
메카반월귀	1495/45	8×2

다치바나 박사는 백귀제국의 등장으로 전세계의 슈퍼 로봇을 모은 전세계 연합군을 조직할 예정이라고 한다. 그리고 겟타팀도 다치바나 박사의 겟타 호(ゲッター號)가 완성되면 연합군에 합류하기로 한다. 그런 중에 다치바나 연구소에 적들의 습격이! 적들의 목표는 당연히 연구소. 그리고 적들을 지휘하고 있던 인물은 의외의 인물이었다. 그것은 바로 류지(기억하는가? 하야토는 아무나 만날 수 없다고 한 1화의 떡대다). 류지는 하야토가 떠난 후 학생들은 여러 가지 보복을 받아 학교를 떠났고 그것 때문에 강한 힘을 원한 류지는 백귀제국에 개조되기를 선택한 것이다.



▲어떻게 바꿔도 못 생겼군…

꼭 연구소가 타겟으로 지정되어 있는 것은 아니므로 안심하고 적들을 퇴치하자. 류지의 '마왕귀'가 가장 강한 상대이므로 초반에 집중공격을 퍼붓던지 가장 나중에 처치하자. 류지를 격파하면 하야토는 그러한 힘은 파괴만을 부를 뿐이라며 류지를 책망한다. 그리고 다시 등장하는 적 증원. 그리고 드디어 등장하는 겟타 호!



▲1명은 여자다. 그리고 여자 같애~

겟타 호는 GE가 아니고 EN을 사용한다. 요는 겟타 호는 겟타선을 응용한 것이 아니고 일반 에너지를 사용한 것이기 때문. 하지만 그만큼 EN소비가 적기 때문에 효율적인 전투를 펼칠 수 있다(특히 겟타 상(ゲッター翔)의 효율성은 장난이 아니다). 신나게 증원군들을 부수다 보면 사오토메 연구소에서 백귀제국의 습격을 받고 있다며 구조 요청이 들어온다. 여기에서 처음으로 분기가 생기지만 나오는 적만 조금 틀리고 스토리는 어차피 같으므로 분기를 무시하고 공략하기로 한다(선택은 사오토메(早乙女) 연구소로 했다).

제6화 연구소를 구하라(후편)





초기 적 유니트-다치바나 연구소		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀	1795/45	8×4
메카반월귀	1495/45	8×2
메카삼두귀(メカ三頭鬼)	2395/45	8×3
증원군(5기이상 파괴시)		
메카반월귀	1495/45	8×2
메카해왕귀(メカ海王鬼)	2495/45	8×2
거뇌귀(巨雷鬼)	3295/45	8

초기 적 유니트-사오토메 연구소		
이름	HP/EN	레벨
메카반월귀	1459/45	8×10
거뇌귀	3295/45	8
메카일각귀	1795/45	8
메카삼두귀	2395/45	8
증원군(6기이하)		
거뇌귀	3295/45	8
메카삼두귀	2395/45	8
메카반월귀	1459/45	8×5

사오토메 연구소에도 적이 많지만 이젠 아군에게도 겟타가 4개(혹시 아직도 BT-23과 레디커맨드를 사용한다면 3개)나 되므로 전력에 여유가 있다. 거뇌귀가 짜증이 상당히 나는 적이므로 나중에 상대하거나 가장 먼저 물리치자.



▲거뇌귀의 면상

백귀제국의 침략은 물리쳤지만 갑자기 연구소의 겟타선 레벨이 폭주하는 사태가 일어난다. 프라이 대제의 연구소 침략은 바로 이것을 노린 것이었다. 하지만 연구소를 우주로 방출하여 겨우 위기를 모면하고 겟타팀은 휘말리지 않기 위하여 연구소 부근으로 피신한다.

제7화 퍼스트 컨택트





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카삼두귀	2359/45	9×2
메카반월귀	1450/45	9×5
거뇌귀	3250/45	9×3
메카일본귀(メカ一本鬼)	5094/60	9
메카철갑귀(メカ鐵甲鬼)	2395/45	9
메카일각귀	1750/45	9×4
증원군(적 전멸시)		
메카개미(メカ蟻)	2305/77	8×4

연구소의 상태를 보기 위해 겟타팀이 돌아온다. 하지만 아직도 백귀제국이 남아 있었고 프라이 대제는 그만큼 많은 에너지가 방출되었는데 괜찮을 것 같냐 며 일행에게 겁을 준다. 일단 무시하고 적들을 처리하자. 일본귀는 맷집이 끝내주므로 주의.



▲일본귀(日本鬼)가 아닙니다

적들을 물리치면 갑자기 하늘에서 거대한 벌레가 떨어진다. 료우는 겟타선으로 곤충이 성장한 것이 아닌가하는 의심을 해보지만 박사는 그렇게 빨리 성장이 이루어 질 수는 없다며 새로운 적이 아닐까 두려워한다. 프라이 대제마저도 당황하는 빛을 감추지 못하는데…. 하지만 문제의 메카개미는…약하다. 재빨리 처리하자.



▲떨어진다오~

제8화 대륙이동함 텍사스



세계 각국의 슈퍼 로봇이 모여 드디어 연합군이 편성된다. 연합군 전함 '텍사스'의 함장(이름은 없다. 함장은 단지 함장일 뿐!)은



초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀	1760/50	10×3
메카반월귀	1504/50	10×4
메카철갑귀	2404/50	10
거뇌귀	3304/50	10×2
메카오본귀(メカ五本鬼)	4568/135	10
증원군(4기이하)		
메카반월귀	1504/50	10×4
메카철갑귀	2404/50	10×3
거뇌귀	3304/50	10×3

백귀제국과 곤충군단이 다른 존재라고 말할 때 백귀제국이 습격해온다. 그런데 '텍사스 맥'의 잭 킹, 메리 킹을 제외한 연합군의 다른 파일럿들은 겟타팀이 일본 출신이라며 좋은 눈으로 보지 않는다. 어쨌든 출격.



▲꼭 약한 것들이 말은 많다

세계 각국의 슈퍼 로봇들은 아무 도움이 되지 않는다. 그나마 텍사스 맥(テキサスマック)은 그 엄청난 사정거리가 도움이 되지만 다른 것들은 영…. 조용히 텍사스나 호위하자. 그리고 텍사스 쪽에서 증원이 출현하므로 너무 전력을 위로 집중하지 말자. 1기 이상 격파하면 갑자기 하늘에서 빔이 떨어진다. 마치 겟타빔과도 비슷한…. 하지만 일단은 눈앞

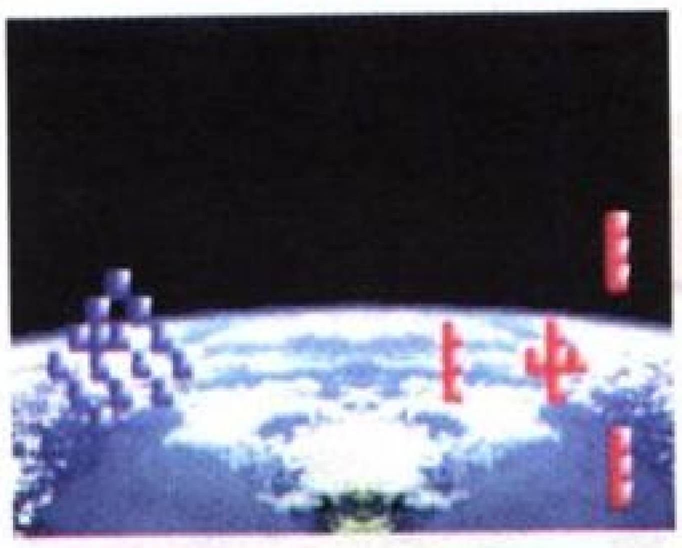
의 적에게만 집중하기로 한다. 다시 한번 말하는데 연합군의 파일럿들은 약하다. 인터미션에 겟타에 갈아태우는 실수를 하지 않도록 주의!



▲겟타 2호들이 활약하게 될 것이다

제9화 진 겟타로보





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카매미(メカ蝉)	1590/65	10×10
겟타로심(ゲッター爐心)	4400/0	×3
기간트X3(ギガントX3)	2500/0	×1
증원군(겟타로 1개 격파시)		
메카벌(メカ蜂)	2637/90	10×2
증원군(겟타로 2개 격파시)		
메카매미	1590/65	10×8
메카벌	2637/90	10×2

이전에 떨어진 빔의 정체를 알기 위해 하야토를 지휘관으로 하는 슈퍼 로봇 연합군이 성층권으로 파견된다. 거기에 있던 것은 거대한 빔포를 장비한 위성과 겟타로(원자로 같은 것), 그리고 수많은 곤충군단이었다. 위성은 연합군의 접근을 눈치채고는 빔을 발사할 기세다. 급히 저지에 나서는 연합군.



▲증원군만 보면 게임하기 싫어진다

따지고 보면 초기에 배치된 적들도 얼마 없으므로 재빨리 격파에 나서자. 위성인 '기간트X3'는 공격이 되지 않으므로 괜히 손대지 말자. 그런데 문제가 생긴다. 3개의 겟타로를 파괴했지만 위성의 공격은 멈추지 않는 것. 그때 지상에서 어떤 로봇이 올라온다. 그것은 바로 사오토메 박사의 진 겟타(眞・ゲッター)! 진 겟타는 순식간에 기간트X3를 처리해버린다. 그것도 20%의 힘만으로도….



▲멋지다! 진 겟타!

제10화 공포의 세균미사일



하야토는 진 겟타의 너무도 강력한 힘을 보고 조심조심 행동한다. 사용법을 틀릴까봐 주의해서 조작하는 모습을 보이는데…. 그러던 중 연합군에게 출격명령이 떨어진다. 정찰대가 백귀제국의 전진기지를 발견한 것. 그리고 들이닥친 연합군에게 보인 것은 세균 미사일 기지였다. 프라이 대제는 너무 늦었다며 겁을 주지만(너는 겁박에 못 주니?)하나도 안 늦었다(게다가 뻥쟁이니?). 5턴 안에 미사일을 부수면 된다.



초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
미사일포대(ミサイル砲台)	4370/55	12
메카일각귀	1770/55	12
메카반월귀	1470/55	12×2
거뇌귀(巨戦鬼)	4894/108	12
증원군(포대 격파때 마다)		
미사일포대(ミサイル砲台)	4370/55	12
메카일각귀	1770/55	12
메카반월귀	1470/55	12×2
증원군(포대 3개 격파시)		
메카철갑귀	2415/55	12
거뇌귀	3315/55	12

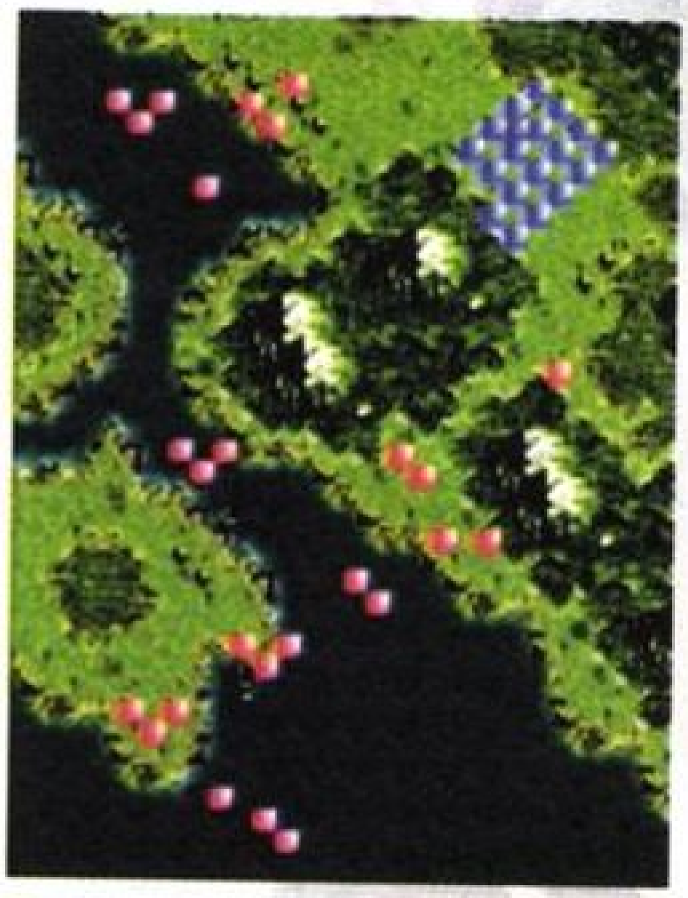


▲요거다 요거

미사일을 하나 파괴할 때마다 위의 증원군이 셋트로 등장한다(1턴이 지나야 한다). 등장할 때 마다 5턴의 시간이 주어지므로 차근차근 노려가자. 단, 의외로 먼 장소에서 등장할 때도 있으니 겟타 한 두 대쯤은 조금 먼 포대로 돌려놓는 것이 좋다. 패턴 반복으로 클리어 OK.

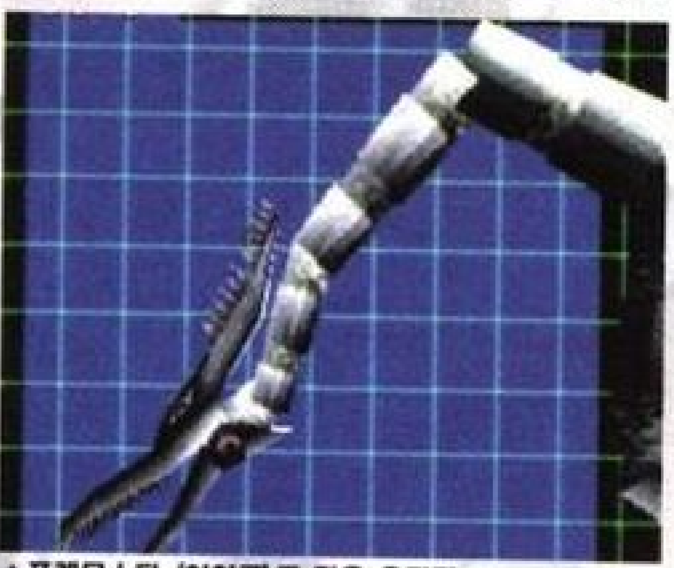
제11화
백귀제국 최후의 날



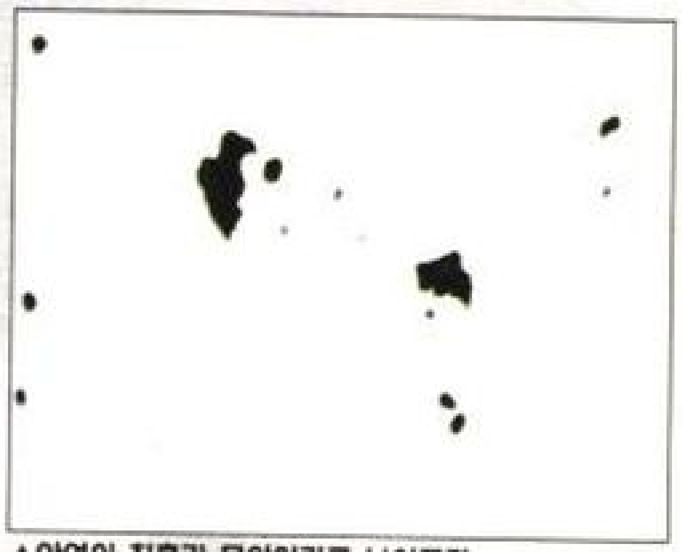


초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
우자라(ウザーラ)	7992/206	13
메카일각귀	1815/55	13×4
메카반월귀	1470/55	13×7
거뇌귀	3315/55	13
메카해왕귀	2470/55	13×4
메카철갑귀	2415/55	13
메카삼두귀	2415/55	13
메카강두귀(メカ鋼頭鬼)	2070/55	13×7

미사일기지 마저 잃은 백귀제국은 아예 모든 병력을 동원하여 총력전을 펼 생각을 하고 결전을 벌인다. 백귀제국과의 최후의 싸움이니 만큼 최선을 다해야 한다. 단, 적들이 20마리가 넘으므로 세계 각국의 쓰레기 로봇이라도 사용해야 한다(방패막이로). 그리고 '우자라'의 경우, 환상적인 맷집과 강력한 공격을 자랑한다. 다시 한 번 말하지만 정말 어려운 맵. 각개격파로 하나씩 처리하는 것이 가장 좋다. 우자라 공략을 위해 GE를 아끼는 것도 잊지 말도록.


▲포켓몬스터 '이와쿠'를 닮은 우자라

프라이 대제는 자신의 패배를 인정하지 못하다가 지구를 죽음의 땅으로 바꾸어 주겠다며 미친 듯이 웃다가 폭발에 휘말리고 만다(하지만 죽음의 땅은 되지 않는다. 끝까지 뻥쟁이).


▲악역의 최후가 무엇인가를 보여준다

제12화
프로페서 랜도우 등장





우자라의 폭발이 지구에 미친 영향으로 당황하는 일행에게 '프로페서 랜도우'라는 인물이 등장하여 시비를 걸었다. 그런데 쇼('겟타 상'의 파일럿)를 포함한 몇몇 파일럿들은 그를 알고 있다고 한다. 그도 겟타선의 연구자였다는데…. 쇼는 그의 부대에 자신의 오빠인 '신이치'가 있다며 애를 태운다.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
피크드론	2758/55	13×4
모바	1858/55	13×3
지가	1558/55	13×5
울	3558/55	13
거뇌귀	3258/55	13×2
메카철갑귀	2358/55	13×3
자콘(ジャコン)	2658/55	13×2
메카해왕귀	2458/55	13
증원군(8기이하)		
핀(ピーン)	1558/55	13×3
기간트X2	3058/92	13


▲프로페서 길+닥터 헬

적들은 공룡부대와 백귀제국의 혼성부대로 그 수와 종류가 많아 의외의 고전이 예상된다. 증원군으로 등장하는 '핀'은 HP가 적은 관계로 그다지 두렵지 않다. 초기 배치의 적들이 강력한 녀석들이 많으므로 초기의 싸움을 어떻게 풀어 나가느냐가 관건. 적들을 모두 물리치면 랜도우의 부하 '라세츠'는 개조된 신이치를 출격시킨다.



▲재수없는 라세츠

제13화
오빠와 누이

전 시나리오와 이어지는 시나리오. 거듭된 개조로 몸과 마음에 고통만이 남은 신이치는





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
가론Z54(ガローンZ54)	6494/194	16
크랩(クラブ)	3132/65	15×4
웜(ワーム)	2369/65	16×2
기간트X2	3132/102	16
자콘	2669/65	16×6
증원군(8기이하)		
웜	2369/65	16×2
기간트X2	3132/102	16×2
핀	1569/65	16×3

쇼를 알아보고는 오히려 맹목적인 공격을 가해온다. 크랩이 의외로 껄끄러운 상대이지만 도망보다는 하나씩 맞장을 뜨는 것이 오히려 낫다. 신이치가 탑승한 가론Z54는 겟타 호가 겟타 상으로 변신하면 오직 겟타 상만을 공격하므로 이것을 이용하여 유인을 펼치는 것도 좋다.



▲이지메가 뭔지 보여드립니다

미션을 클리어하면 신이치는 쇼에게 미안하다는 말과 랜도우를 타도해 줄 것을 부탁하고 숨을 거둔다(감동적이어야 하는데 뻔해서 감동이 없다. 나만 그런가?).

제14화
검은 겟타





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카개미	[illegible]	15×4
메카매미	[illegible]	15×2
메카사슴벌레(メカクワガタ)	[illegible]	15

겟타1과 겟타G의 수리를 위하여 일단 일본으로 돌아온 겟타팀. 그런 그들에게 난데없는 곤충군단이 습격해온다(잊을만 하면 등장하는군 그려). 그러나 겟타1과 겟타G는 해체중이어서 출격이 불가능한 상태이다. 이때 생각해낸 묘책! 박사는 비밀리에 개발 중이었던 블랙 겟타를 출격, 곤충군단과 상대시킨다.



▲검은색은 역시 멋지다

클리어 후에 곤충군단은 드디어 성명을 발표한다. 압축하면 '인류박멸'(곤충에게 그런 소리 듣고 싶지 않아). 한편 프로페서 란도우는 이미 죽었던 골, 밧트 장군, 프라이 대제를 부활, 개조시켜 독일, 러시아, 영국으로 침공을 명한다. 여기서 다시 분기가 나오는데 순서는 그다지 관계가 없다. 단지 등장하는 적들의 레벨이 조정될 뿐이다. 편의상 15, 16, 17화라고 표기하지 않았으므로 갑자기 등장하는 18화에 의의를 달지 말 것.



▲추남도(醜男度) UP!

제15화
A화-공포의 거대폭풍





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
게라	3676/70	18×4
피인RX1(ビーインRX1)	3076/70	18×2
웜	2376/70	18×2
기간트X2	3141/107	18×2
메카타이푼(メカタイフーン)	6753/96	18
자콘	2741/70	18×3
핀	1576/70	18×3

뭐가 공포냐…. 간만에 등장하는 쉬운 맵. 독일에 도착하면 무언가 폭풍이 일어난 듯한 흔적이 있다. 조사를 시작하려 하지만 틈도

주지 않고 밧트의 군대가 등장한다. 일단 '메카타이푼'은 무적 상태이므로 건들지 말고 몇 턴 졸개들을 상대하며 시간을 때우자. 그러다 보면 사오토메 박사가 메카타이푼의 회오리가 약해졌을 때 공격하면 된다는 방법을 알려온다. 약해졌을 때 겟타 빔 난무를 먹여주면 만사형통.


▲밧트는 언제나 존재감이 약하다

제15화
B화-초병기 볼가





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
무적전함다이(無敵戦艦ダイ)	6963/146	19
핀	1576/70	19×4
피인RX1	3141/70	19×4
갈맨B25(ガルマンB25)	4076/70	19
기간트X2	3141/107	19
증원군(5턴째)		
피인RX1	3141/70	19
핀	1576/70	19×2
기간트X2	3141/107	19

이번 맵에서는 로봇 대전 팬들에게는 반가울 '다이'가 등장한다. 하지만 그때와 같이 생각하면 천만의 말씀, 만만의 콩떡이다. 다이는 말 그대로 완전무적이기 때문이다. 어떤 공격을 걸어도 무시해버리니 일찌감치 포기하자. 작전목적은 다이를 없애기 위해 초병기 볼가를 가동시키는 15턴 동안 볼가를 지켜내는 것. 강적들이 많고 증원군까지 있어서 상당한 난이도를 자랑한다. 적에게의 공격보다는 볼가의 호위만 해도 정신이 없는 맵.


▲초병기…라구?

제15화
C화-되살아난 제왕





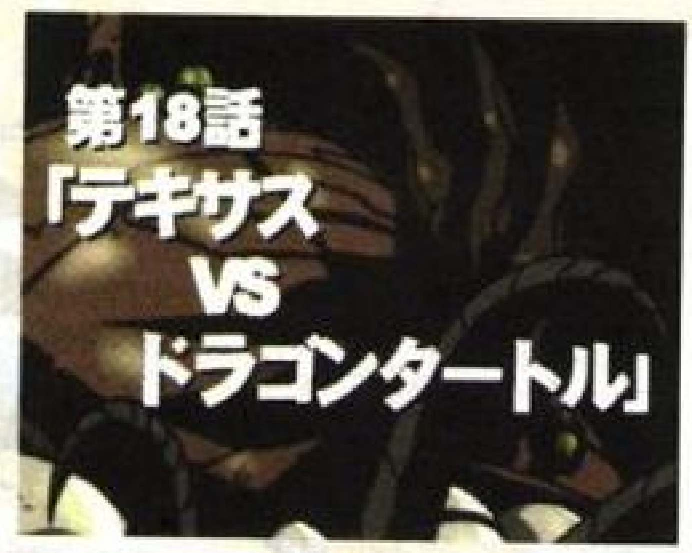
겟타3의 활약이 돋아올 때이다. 영국은 물난리가 난 상태이며 일단 프라이 대제는 보이지 않는다. 초기배치의 적들을 쓰러트리다 보면 랜도우가 직접 등장! 하나 싶더니 프라이 대제를 보내고는 사라진다. 이제부터 참기 힘든 나날이 시작된다. 전의 싸움으로 GE가 상당히 부족한데다가 '개조 우자라'의 중력 차

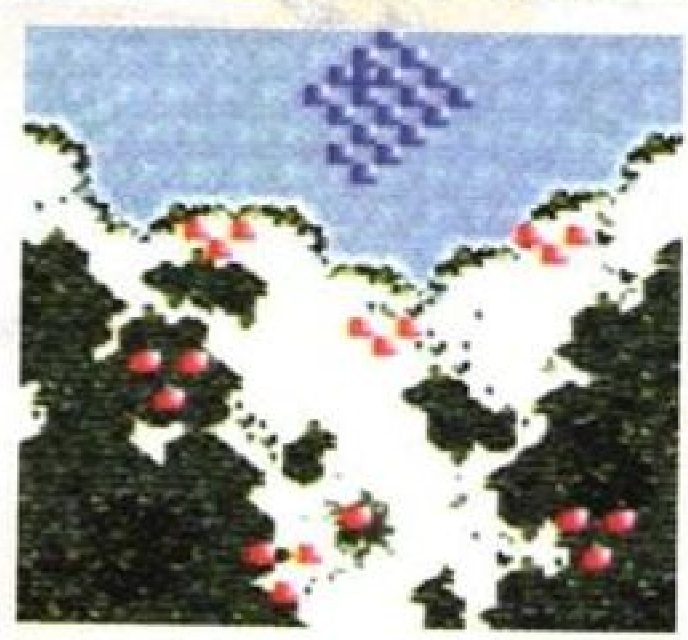
초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
크랩	3083/75	20×4
자콘	2683/75	20×4
핀	1583/75	20×7
메카해왕귀	2555/75	20×3
증원군(12기 격파시)		
핀	1655/75	20×6
피인RX1	3083/75	20×2
메카해왕귀	2555/75	20×3
개조우자라(改造ウザーラ)	8664/217	20

단 광선은 수중전이 아니라면 정말 강하다. 쿠지라를 이용, 어느 정도 GE가 회복되었다면 다른 녀석들 싹 무시하고 우자라만 치자.


▲전함을 이용한 신속한 이동이 중요

제18화
텍사스 VS 드래곤 터틀





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
드래곤터틀(ドラゴンタートル)	7291/124	21
웜	2383/75	21×2
핀	1583/75	21×3
자콘	2755/75	21×8
크랩	3083/75	21
기간트X2	3155/112	21×3
피인RX1	3083/75	21×2
증원군(14턴째)		
갈맨B25	4394/70	21
웜	2383/75	21
핀	1583/75	21
자콘	2755/75	21×3
기간트X2	3155/112	21
피인RX1	3083/75	21×4

라세츠가 지휘하는 전함 '드래곤터틀'이 알래스카 기지를 노리고 고속으로 진격을 시작한다. 그리고 텍사스가 그 뒤를 추격하고…, 무언가 일진광풍의 예감이 들지 않는가? 이제 마지막 시나리오까지 3화밖에 남지 않았다! 그렇다. 우정파괴, 형제살육까지 나왔다면 빠질 수 없는 슈퍼 로봇 스토리의 정수 '특공(즉 자폭)'이 펼쳐지는 것이 바로 이 맵이다. 맵의 목표는 텍사스를 '드래곤터틀'의 뒤로 갖다대는 것인데 텍사스가 공격을 받으면 이동력이 떨어지므로 전력으로 텍사스가 맞지 않도록 하자. 클리어만 노린다면 전원을 방패막이로 사용하면 된다. 드래곤터틀에 접근하면 텍사스는 드래곤터틀에 돌격하여 그대로 도버 포를 발사, 자폭하고 만다.



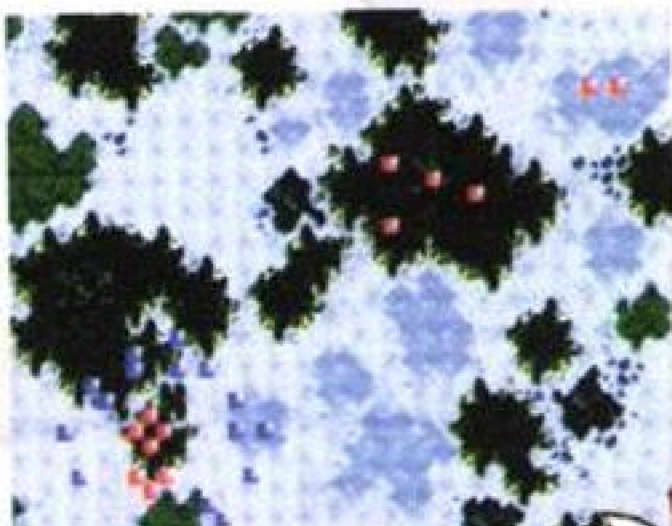
▲류지나 신이치와는 달리 뻔한데도 감동적이다

제19화 '사아'성의 최종결전

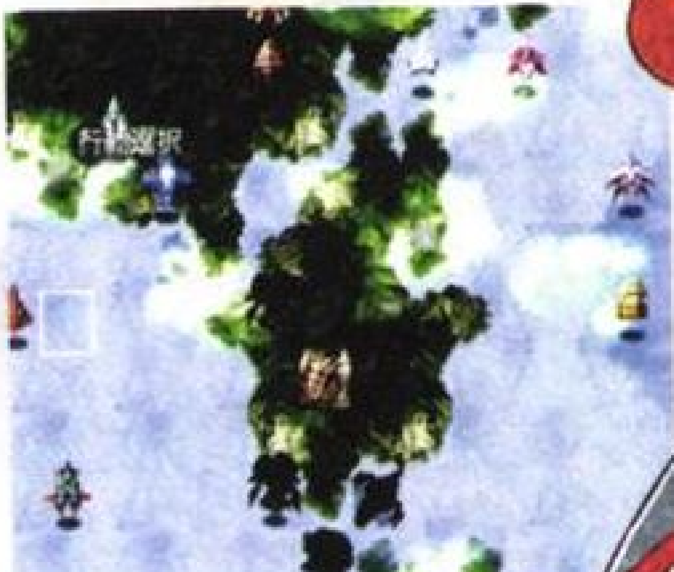
랜도우의 계획은 마이너스 겟타선을 이용, 인류를 퇴화시켜 아름다운 지구를 만드

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
핀	1594/80	22×2
웜	2394/80	22
자콘	2764/80	22×2
갈맨B25	4094/80	22×2
피인RX1	3094/80	22×3
사아성(蛇牙城)	18596/196	22
라비라·무우(ラビラ·ムウ)	10464/180	22
증원군(사아성 4000이상 데미지)		
기간트X2	3094/117	22×3
핀	1594/80	22×2
증원군(사아성 10000이하 데미지)		
웜	2394/80	22×3
자콘	2764/80	22×3
크랩	3164/80	22×3





는 것이었다. 하지만 수단이 나쁜 결과는 아무도 기뻐하지 않는 것이 슈퍼 로봇 스토리의 섭리! 연합군은 북극의 랜도우의 성에서 최종결전을 벌인다.



▲어이! 이거 장난이지?

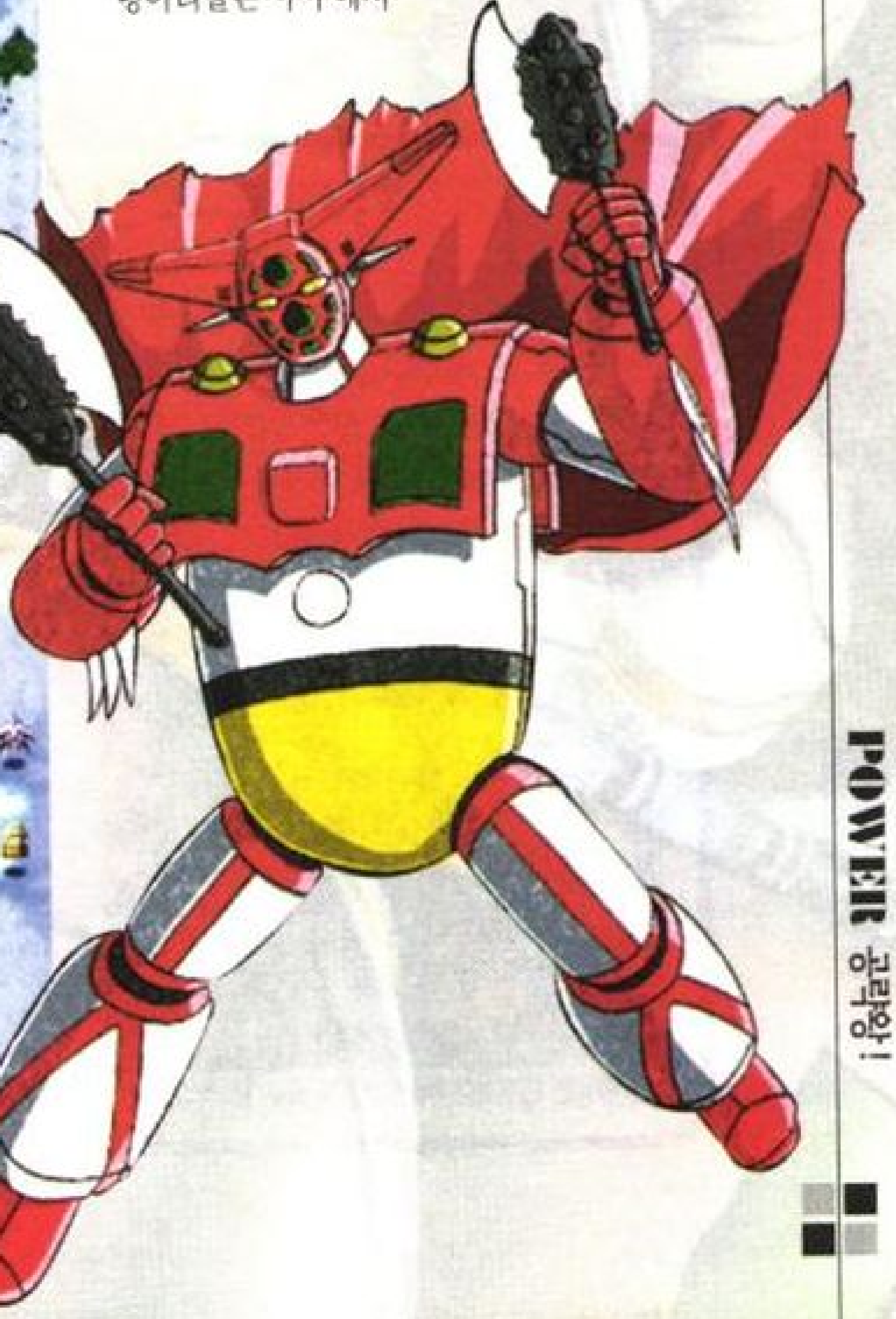
사아성의 HP는 무려 1·8·0·0·0. 거기에다 10000이 넘는 놈이 하나 더 있고 적도 득시글댄다. 백귀제국이나 공룡제국때와는 비교도 안 된다. 랜도우의 광선으로 초기 대열까지 엉망이다. 최고, 최악의 싸움. 빨리 합체를 노리고 합체할 필요가 없는 블랙 겟타 등으로 수비를 맡자. 사아성이 목표이긴 하지만 워낙에 튼튼한지라 일반 적들을 물리치면서 아주 천천히 진행하는 것이 최고다. 어차피 빨리 클리어한다고 좋을 것 없으니까. 클리어하면 가짜 엔딩이 흐른다. 부디 건투를 빈다.



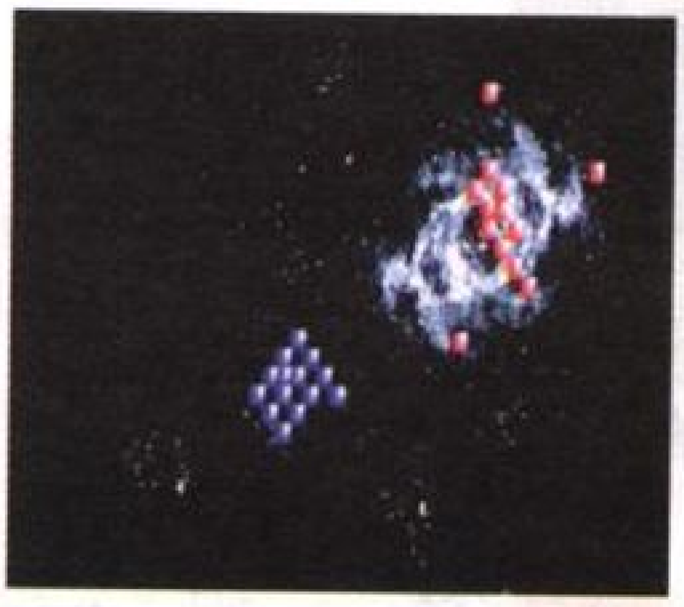
▲필자는 진짜 엔딩인 줄 알았다

제20화 우주로

잊을만 하면 등장했던 우리의 곤충군단. 아직 그들이 남아있었다. 겟타팀은 해충구제를 위해 우주로 향하고 세계 각국의 철근덩어리들은 우주에서







이름	HP/EN	레벨
초기 적 유니트		
메카벌	2637/90	23×3
메카매미	1590/65	23×10
증원군(2대이하)		
메카벌	2637/90	23×3
메카매미	1590/65	23×6
증원군(적 전멸)		
메카벌	2637/90	23×4
호그람D7(ホグラムD7)	16242/196	23

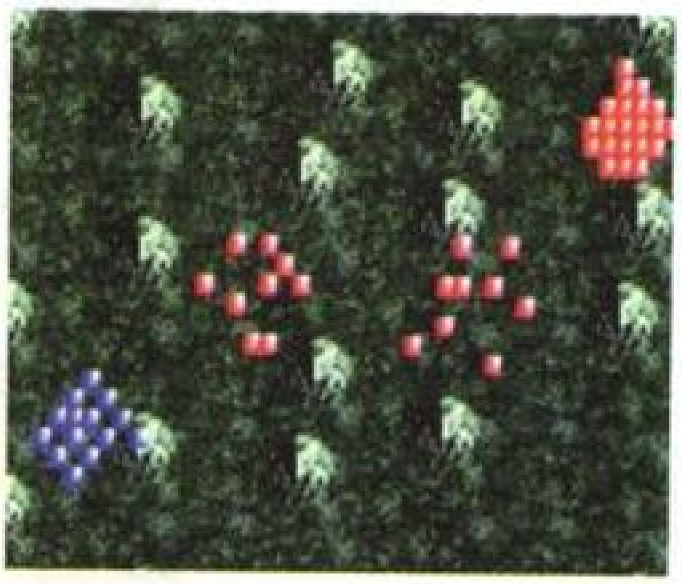
활동할 수 없다며 지구에 남는다(단 텍사스 맥은 우주에서도 작동되나 보다). 우주로 출격하는 '대공마룡' 이래 최고의 엽기 전함 '겟타 엠페러'. 말이 필요없다. 사진을 참조! 거기에 상관없이 드디어 등장하는 곤충제국의 총수. 이름은 '기무버그'라고 한다. 그는 '호그람D7'를 던져놓고는 사라지는데 이 호그람의 HP가 아주 높다. 하지만 겟타 엠페러에게는 정말 강력한 무기가 하나 있다. 시험대로 삼아보시길….


▲…미쳐 돌아가는 구나…

최종화 대결전

기무버그를 좇아 월면을 배경으로 최후의 싸움에 도전하는 겟타팀과 이에 맞서는 곤충군단 최후의 군세. 기무버그는 미래에서 겟타선의 근절을 위해 왔다고 한다(T-2냐?). 그건 그렇다 치고… 솔직히 맵을 보고 있노라면 한숨만 나온다. 수많은 적들. 분리를 하면 머리 수





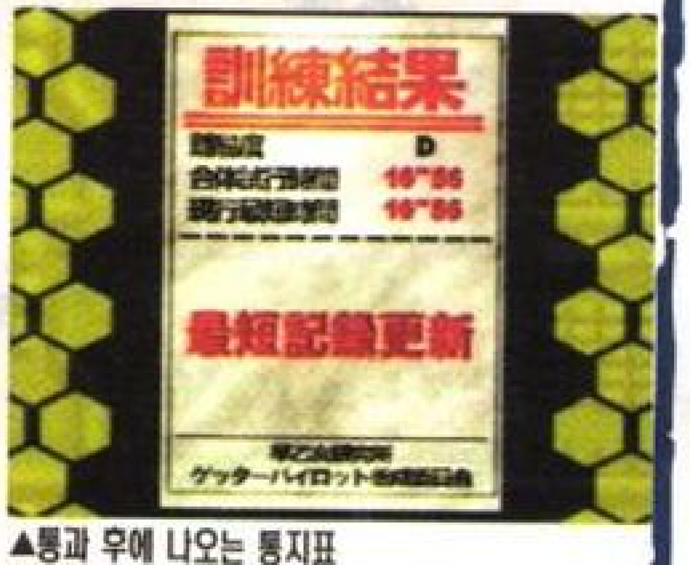
가 맞을까 말까. 절망이다. 게다가 하나 해치우면 적이 하나 늘어난다. 무한히 계속 나온다는 해석이 되는데…. 자포자기로 대충하다 보면 갑자기 철근 덩어리들이 재등장, 적들의 대부분을 쓸어버린다. 이제 최종보스 크로노윔(クロノウォーム)에게 도전하자. 이 녀석의 우주광(宇宙光-유치찬란한 이름이다)은 1~2방에 아군을 전멸시킬 정도의 가공한 파워를 지니고 있으므로 "쏘고 죽겠다"라는 투철한 각오 하에 전투에 임해야 할 것이다. 이 녀석만 클리어하면 진정한 엔딩이 기다리고 있다. 힘내라!

합체로봇의 심오한 세계

이 게임에 등장하는 모든 아군 캐릭터(심지어는 전 세계의 슈퍼 로봇의 파일럿들 조차도)는 기본적으로 모든 기체에 탑승이 가능하다(단 메카개미나 우지라 같은 적 유니트는 탈 수 없고, 겟타 로보 참(斬) 역시 여성 겟타 팀의 전용 유니트이기 때문에 탑승이 불가능하다). 그것은 주인공도 예외가 아니기 때문에 진 겟타에 탑승한 주인공의 위용을 볼 수도 있는데 위의 공략대로만 진행한다면 주인공은 평생 BT-23밖에 탑승할 수 없다. 그 이유는 「자질의 부족」. 이것을 해결하기 위해서는 어떻게 해야 할까…? 그렇다. 바로 합체 테스트. 합체 테스트를 돌파하면 합체연습(合體練習)이 가능해지고 주인공은 겟타 1·2·3에 탑승이 가능해진다. 합체연습을 차례대로 돌파할수록 탑승 가능한 겟타의 수가 늘어난다. 연습의 레벨은 D에서 점점 상승하게 되어 있고 상승할수록 합체 제한 시간은 줄어들고 속도는 빨라진다.


▲주인공을 태우려고 하면 까맣게 되어 탈 수 없지만…


▲통과한 후에는 태울 수 있다



▲통과 후에 나오는 통지표



인터랙티브의 즐거움!

댄싱 블레이드

천방치축 도천사 -완전판-

Dreamcast

제작사: 코나미
장르: 인터랙티브 애니메이션
발매일: 9월 2일
발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
조작감	★
소장가치	★★★★★

PS로 발매되어 2편까지 출시된 코나미의 인터랙티브 애니메이션, 「댄싱 블레이드」의 리뉴얼 판. 「도태랑 전설」의 인물들을 893.77% 바꾸어 패러디한 점은 거의 신의 경지다. 게임이 아닌 관계로 공략이라 이름 붙이기는 상당히 뭐하지만 자막이 없는 관계로 플레이가 힘들어 할 것을 고려, 스토리 중심으로 공략을 엮어 나가기로 하겠다. 이 공략으로 당신도 도천사의 팬이 되기를 바라며…. 마지막으로 당부하고 싶은 점은 공략을 볼 때 자신의 플레이 진도에 맞게 보라는 것이다(미리보면 무슨 소린지 모르기 때문에!)

공략 ⋯→ 프리티 사미, 防塵

캐릭터 소개

주인공



'모모히메'의 소꿉친구로 취미는 독서. 하지만 모모히메가 위기에 처해있을 때는 그의 특기인 공격마법으로 모모히메를 도와주는 남자다운 일면도 가지고 있다(솔직히 말해 별 도움은 안 된다). 담당 성우는 오카타 메구미(緒方惠美)로 「에반게리온」의 신지, 「카드캡터 사쿠라」의 유키토등 뭔가 중성적인 이미지의 남성 역을 주로 맡는다. 참고로 이 성우는 여자다.

모모히메(桃姬)



밝은 성격에 정의감이 넘치는 이 시대의 평범한(하지만 15세에 그런 나이스 바디가 평범한가?) 히로인. 어느 날 신검인 하쿠토마루(白桃丸)를 손에 넣으면서부터 자신의 출생에 대한 의문을 풀기 위해 여행을 나선다. 담당 성우는 「기동전함 나데시코」의 유리카, 「두근두근 드라마 - 채색의 러브송」에서 스즈네, 「유구환상곡」의 세릴을 연기한 쿠와시마 호코(桑島法子).

키지메(キジメ)



오이누와 함께 이 게임의 개그역할을 책임지는 16세(사기다, 사기!)의 아가씨. 채찍을 이용한 체술과 화염마법을 특기로 하며 모모에 맞먹는 자기중심적인 성격의 소유자. 오이누와 콤비(?)인 만큼 심각한 사디스트다.

오이누(お狗)



본래는 개. 사람들과 어울려 살기 위해 술법으로 사람의 모습을 하고 있다. 일행 중 유일하게 '예의'라는 것을 아는 인물로 특기는 회복마법. 문제는 상당한 마조히스트라는 점이다. 성우인 시라토리 유리(白鳥由里)는 지금까지 메이저 역할은 한 번도 맡은 적이 없지만(있을 지도…) 다수의 작품에 출연하고 있다.

나요타케(ナヨタケ)



대나무에서 태어난 강력한 마력을 지닌 인물. 거대 도깨비(巨大オニ)를 비롯한 많은 도깨비들을 도깨비 섬에 만들어낸 장본인으로 하치쿠의 말에 따라 세계정복을 노린다. 글래머들이 판치는 이 게임의 유일한 로리 캐릭터이기도 하다(어이어이! 아까부터 뭔가 이상한 소리만 하고 있잖아! 참고로 본인은 사미가 아니다). 담당 성우는 에반게리온에서 아스카를 연기한 미야무라 유코.

사루키치(猿吉)



「댄싱 블레이드 2」에서 가면 속의 얼굴이 공개되어 충격을 준 사나이 중의 사나이, 사루키치. 코미디 도는 전 캐릭터 통털어 최고이며 중량감 넘치는 행동이 인상적. 의외로 여성을 밝히며 모모를 좋아하고는 있지만 주인공 때문에 흑심을 품거나 하지는 않는다.

하치쿠(ハチク)



비참한 과거를 지닌 미청년. 상처입고 도망하던 중에 나요타케를 만나고 그녀의 힘을 눈치채고는 세상을 다시 만들기 위해 세계 정복을 노리지만 그의 바램은 비뚤어진 수단으로 표현되고 결국 참혹한 최후를 맞이한다. 성우를 맡은 코야스 타케히코(子安武人)는 「윙 건담」의 젝스, 「슈퍼 로봇 대전」의 슈우 등 쿨한 느낌의 캐릭터를 많이 연기한다.

센브리(センブリ)



오이누와 키지메의 시나리오로 진행하면 등장하는 매드 사이언티스트. 이상한 약과 생명체들로 오이누와 키지메를 곤경으로 몰지만 조연은 조연. 존재감도 별로 없다. 왜 소개하고 있지?

나즈나(ナズナ)



모모히메와 나요타케 편에서만 잠시 등장하는 조연 캐릭터. 전함 '뇌동환(雷童丸)'의 함장으로 도깨비 정벌대의 지휘관이다. 담당 성우는 '루나 실버 스타 스토리'에서 루나, '사이킥 포스 2002'에서 웬디를 연기한 히가미 쿄코.

시스템

이 게임에서는 굳이 시스템 설명이 필요없을 정도로 간단하다. 게임을 시작하면 풀 애니메이션으로 스토리가 진행되고, 중간에 나오는 선택지의 선택만으로 게임은 계속 진행된다. 기본적인 것은 '야루도라'와 거의 같다고 봐도 좋지만 다른 점이라면 풀 애니메이션이라는 것과 단 4번의 플레이로 1개를 제외한 이벤트를 볼 수 있다는 점이 다르다. 그리고 세이브는 어느 장면에서든지 컨트롤러의 스타트 버튼을 누르는 것만으로 간단히 세이브가 가능하다.



▲ 타이틀 화면은 마지막에 엔딩을 본 캐릭터로 바뀐다

모드 설명

●처음부터(はじめから): 처음부터 게임을 시작한다

●이어서(つづきから): 중간부터 이어서 게임을 시작한다. 당연한 말이지만 PDA가 필요하다.

●무비감상(ムービー鑑賞): 지금까지 보았던 장면들을 볼 수 있다. 두 가지 메뉴가 나온다

●신 선택(シーン選擇): 한 번 본 장면을 선택하여 볼 수 있다

●디렉터즈 컷(ディレクターズカット): 엔딩을 본 캐릭터의 베스트 스토리가 자동으로 플레이된다.

●부록(おまけ): 엔딩을 본 후 여러 가지 모드가 추가된다.



おまけ 모드의 설명

줄거리 모드(あらすじモード)

이 게임은 전편도 없기 때문에 캐릭터들이 대체 뭐하던 녀석들인지 알 길이 없다. 따라서 준비된 것이 줄거리 모드. 단 이것만으로 캐릭터들을 이해하기는 힘들고 PS판으로 나온 댄싱 블레이드 2에 있는 줄거리 모드를 같이 보아야만 완벽한 이해가 된다. 어쨌든 재밌게 즐기시기를….



▲ 사진 및 장에 설명. 그림책 같다…

다음 회 예고(次回豫告)

댄싱 블레이드 2의 예고. 단 예고편의 시나리오는 2의 본편이 아니다!



▲ 보면 알겠지만 확실한 개그 시나리오. 2편의 DC판은 9월 30일 발매이다

부록무비 1(おまけムービー1)

'모모텐 질문코너'라는 황당한 질문코너 한 편. 이것 덕분에 완전판의 소장가치는 2배로 뛴다. 필견!



▲ 엉망이다 엉망

일러스트 갤러리(イラストギャラリー)

캐릭터들의 일러스트를 감상할 수 있다. 게임에 쓰인 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다.



▲ 변한 것은 없지만 DC쪽이 낫다

부록무비 2(おまけムービー2)

이 쪽은 CG무비. 정체 불명의 CG가 흘러간다. 웃기려는 건지 뭔지….



▲ 제작사의 의도가 의심스럽다



스토리 공략(?)

공통 루트-1

사쿠키치: 아 보인다. 보여.

주인공: 거의 꺼진 것 같은데… 어젯밤 도깨비들이 대대적으로 쳐들어 왔었다며.

키지메: 저택을 습격하다니 굉장해.

모모: 어~이 모두들! 너무해. 마을 사람들에게 묻는 사이에 가버리다니!

주인공: 미안. 모모. 수도의 상황을 보고 싶어서.

모모: 그건 그렇고 수도는 굉장히 넓구나.



▲ 헐레벌떡 뛰어온 모모와 오이누



▲ 별걸 다 가지고 싸운다

오이누: 어제 도깨비가 습격해 왔는데도, 벌써 수습이 되어 있어요.

모모: 그렇다니까! 내가 살던 마을은 비 조금 온다고 가게문을 닫아 버리는데.

주인공: 그건 그렇고 뭔가 알아냈어?

오이누: 점심나절에 도깨비 섬으로 가는 배가 있다는 것 같아요.

모모: 좋아! 도깨비 섬을 향해 출발!

주인공, 사쿠키치: 오오!

(꼬르륵~ FROM 모모 배)

모모: 헤헤헤~배고프다.

오이누: 그렇네요. 아침밥 먹을래요?

모모: 나, 건너편에서 맛있는 경단 집 봤어! 경단 먹자, 응? 경단!

키지메: 싫어. 왜 경단따위를 먹어야 하는 거지? 모처럼 수도까지 왔는데 좀 더 맛있는 것 먹자.



▲ 모 필자가 좋아하는 캐릭터인 오이누(참고로 본인은 절대 아니다)

모모히메(桃姬) · 나요타케(ナヨタケ)편

모모히메와 나요타케의 스토리로 댄싱 블레이드의 메인 스토리가 펼쳐진다.

2-1 도깨비 섬으로 향하는 일행의 목적은 대나무에서 태어났다는 나요타케를 만나서 모모의 출생에 대한 비밀을 알아내기 위한 것이었다. 이런저런 생각을 하며 배를 기다리는데 이상하게도 배는 올 줄을 모른다(분기).



▲ 출생의 비밀에 심각하게 고민하는 모모

3-1 시간을 때우기 위해 해수욕에 온 일행은 즐거운 시간(?)을 보낸다.



▲ 서비스1



▲ 키지메의 조름



▲ 서비스2



▲ 미역이 압권



▲ 서비스3



▲ 감상자들의 최후

3-2 할 수 없이 배가 올 때까지 계속 기다리는 일행.



▲ 어이, 이거 지금 어느 시대야?

4 하지만 배에는 쉽게 탈수가 없다(분기).


▲ 주인공들과 비교되는 엑스트라들의 얼굴


▲ 서로들 나서기를 좋아한다

5-1 여기서 직접 나서는 우리의 주인공. 직접 부탁하지만 전혀 통할 것 같지 않다. 여기서 모모가 끼어들어 주인공을 대마도사의 피를 이어받은 자라고 소개(?)해 배에 무사히 탑승한다.









5-2 뭔가 믿음직스럽진 않지만 키지메에게 부탁해보자. 키지메는 특유의 미인계를 사용해 배에 무사히 탑승하는데….

주인공: 키지메씨~ 부탁합니다.

키지메: 좋아!


▲ 위풍당당한 키지메

경비병: 뭐, 뭐냐.

키지메: 어머, 아저씨, 멋진 남자잖아♡. 나도 이런 커다란 배, 타보고 싶어라~♡


▲ 역시 나이스 바디

경비병: 들어가시죠.

키지메: 애들아~! 된대~!

주인공: 럭키!

모모: 왜 화가 날까? 칫!


▲ 여기선 역시 미인계가…

5-3 역시 이럴 땐 사루키치 밖에 없다. 사루키치에게 부탁하니 그는….

주인공: 사루키치씨~ 부탁해요.

사루키치: 음….


▲ 근엄한 사루키치

경비병: 뭐, 뭐냐!

사루키치: 나도 이 배에 타고 싶은데에~.


▲ 표정이 압권

경비병: 뭐, 뭐라고? 자신을 증명할 만한 것은 있는가?

사루키치: 왁! …놀랬냐?

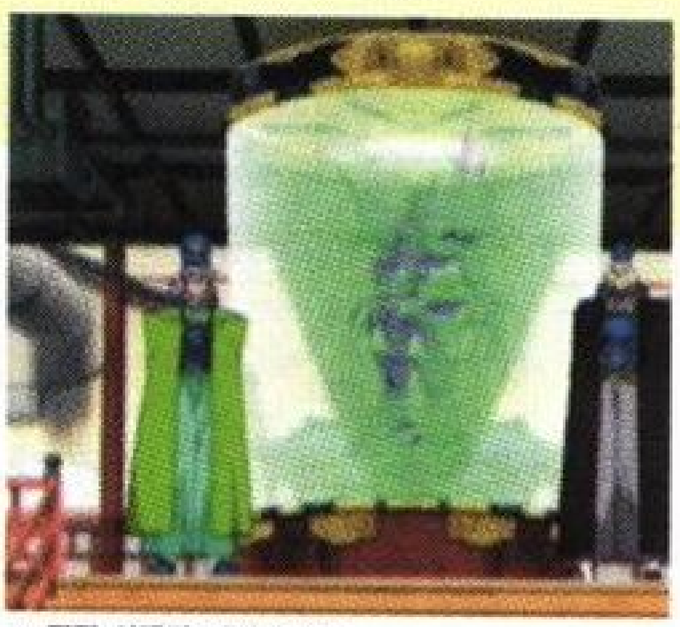


사루키치: 타도 된단다.
주인공: 그래…뭐…괜찮겠지….



▲ 표정이 압권2

6 배는 무사히 출항하고 나즈나와 참모는 자신들이 상대할 도깨비에 대해 설명을 한다. 하지만 배에 탄 자들은 대장이 여자라는 사실을 못마땅해하며 괜히 여자인 모모에게 시비를 거는데…(분기).



▲ 정말 시대가 의심스럽다



▲ 여자는 내려라!

7-1 모모를 구하기 위해 나선 정의의 주인공. 하지만 한방에 나가떨어지고, 이 때 열받은 모모가 상대를 던져 버린다.





▲ 멋지게 등장해서…



▲ 한방 맞고…



▲ 저 하늘의 별이 되거라!

7-2 온화하게 해결하려 하지만 그게 잘 되지 않는다. 역시 모모를 열받게 한 상대는 저 멀리 날아가고…



▲ 역시 압삽이는 성공하지 못한다.



▲ 역시 별…

8 배의 모든 사람들과 싸우게 된 모모일행. 하지만 나즈나의 일섬에 사태는 중단된다. 일단정지 된 듯한 배에 갑자기 진동이(분기)!



▲ 포위된 일행



▲ 달려들지만



▲ 언제까지나 엑스트라는 아니다

9-1 가기엘의 패러디인듯한 녀석이 해상 습격. 오징어 모양의 도깨비는 배를 휘감고 배를 침몰시키려 한다. 배가 기울어지는 바람에 주인공은 배의 끄트머리로 미끄러지고 발 밑에 나타난 것은 도깨비의 눈(분기)!



▲ 주인공다운 면모를 보여주는 법이 없다

9-1-A 공격을 가하는 주인공. 그러나 도깨비는 배를 쳐서 주인공을 바다로 떨어트린다.



▲ 쓸데없는 저항은



▲ 죽음을 부른다

9-1-B 문을 열고 사태를 모면하려 하지만 문은 열리지 않고…. 그때 등장한 모모의 손을 잡고 올라가려 했으나 도깨비의 방해로 주인공은 바다로 떨어지고 만다.



▲ 힘없는 놈…



▲ 어디서 많이 본 앵글

10 응전을 개시하는 모모일행. 그리고 모모는 도깨비의 눈을 공격하고는 도깨비와 함께 떠내려가 버린다.



▲ 사루키치의 노근봉(怒根棒)은 만능무기



▲ 좀 제대로 싸우지 못해!



▲ 하는 일은 가장 국소적이다



▲ 모모의 필살 낙하!



▲ 그리고 모모는…

9-2 불꽃놀이인가? 라고 오해하는 주인공. 그걸 또 믿는 모모도 불만하다. 어쨌든 부딪힌 것은 거북이 온천이라는 이동식 바다 온천. 참모는 온천에 수리비를 청구하라고 떽떽대고…. 모모일행은 틈을 놓치지 않고 온천을 즐기지만 이 곳이 유료라는 사실을 알고 있는 키지메와 오이누는 도망. 그리고 주인공은 수영도 못하는 주제에(해수욕에서는 튜브를 타고 있었다) 모모를 쫓아간다.



▲ 거북이 온천의 위용



▲ 서비스 신과…



▲ 훔쳐보는 사루키치



▲ 도망자들


▲ 남겨진 서비스


▲ 수영 좀 해라 좀!

11 어느 섬에 흘러 들어온 주인공. 그것을 목격한 나요타케는 주인공에게 한 눈에 반하고 만다. 주인공은 모모를 발견했지만 모모는 아직까지 의식이 돌아오지 않았다(분기).


▲ 무인도에 표착한 주인공


▲ 빨간 나요타케(주인공은 복도 많지…)


▲ 압삽하게 생긴 부하 도깨비

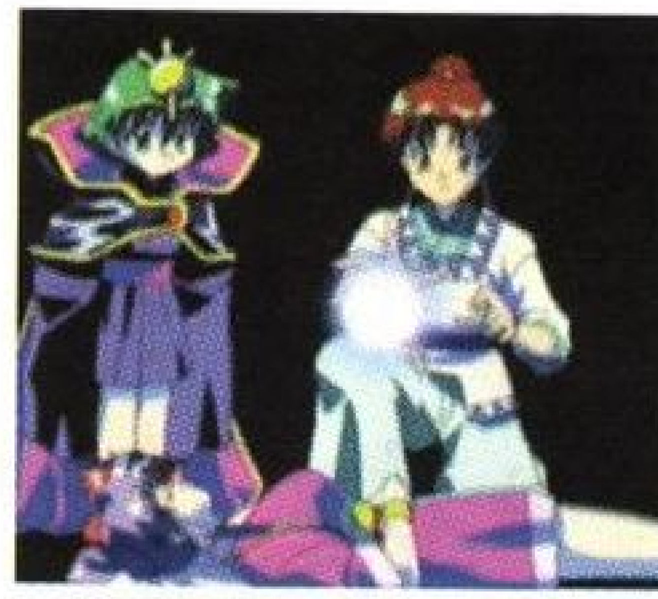

▲ HALF 서비스

12-1 이럴 때는 인공호흡이 최고. 긴장하며 인공호흡을 하려고 모모에게 다가가지만 나요타케에게 방해받아, 주인공의 작전은 실패로 끝난다. 그리고 나요타케의 활약으로 모모는 의식을 되찾는다.


▲ 한 대 때리고


▲ 마구 울고

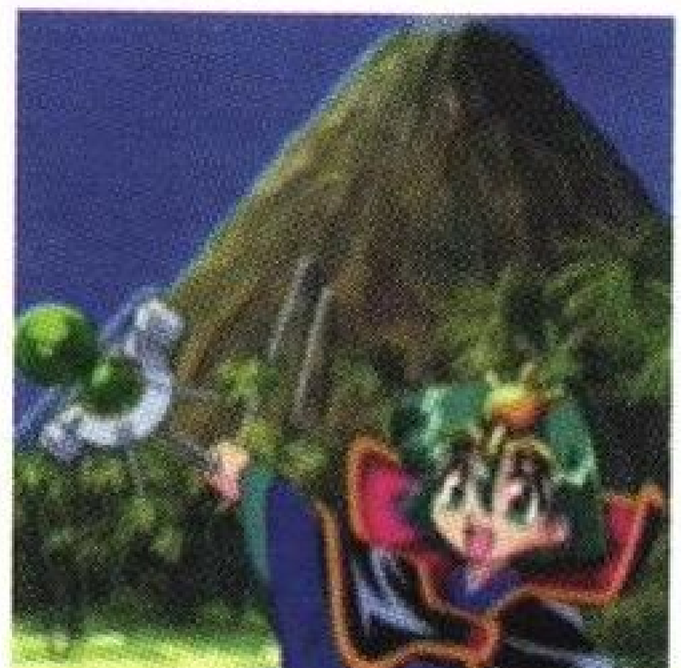
12-2 주인공은 회복 마법으로 모모를 치료하고 있는 중, 나요타케의 기척을 느끼고 웬 소녀가 여기있냐며 당황하지만 집중해서 하라는 말에 다시 집중하고… 모모는 드디어 의식이 깨어난다.


▲ 꿔다놓은 보릿자루는 아니군


▲ 나요타케는 문어체+노인네 말투의 특이한 말을 쓴다


▲ 주인공이 점점 마음에 드는 나요타케

13 소녀의 이름은 나요타케. 아무래도 주인공을 마음에 들어하는 것 같다. 주인공을 자신의 신랑으로 삼겠다고 선언하는 나요타케…. 식을 올리자며 강제로 주인공을 끌고 간다(분기).


▲ 도깨비 섬의 소개. 꼭 유원지 안내 같다



▲ 식을 올려라!



▲ 상황파악이 안 되는 모모

14-1 일단 여기서는 분위기를 맞춰주자. 같이 놀아주는 주인공. 모모는 정말이냐며 의심을 하고…. 그리고 이들은 진짜 목적을 떠올린다.



▲ 그래 식을 올리자!



▲ 이리로 오면 모모엔딩은 텄다



▲ 모모의 눈을 보라

14-2 하지만 나에게는 모모가 있다. 자신에게는 좋아하는 사람이 있다고 하자 벌써 바람을 피우냐며 주인공을 혼내준다(?).



▲ 빨개지는 얼굴



▲ 天誅!



▲ 역시 목적을 떠올리는 주인공

15 모모는 그것보다 중요한 자신의 출생에 대해 나요타케에게 물어본다. 하지만 나요타케는 그런 것은 잘 모르겠고 자신들은 남들보다 강한 힘을 가지고 있으니 그걸로 좋지 않느냐고 반문하는데, 그 순간 섬에 굉음이 울리며 하치쿠와 거대 도깨비가 출격한다. 나요타케는 하치쿠의 배신에 화를 내고 주인공들은 수도를 구하기 위해 대책을 생각한다(분기).

모모: 나요타케

나요타케: 왓! 잡아끌지 않도록 해, 옷 늘어난다.



▲ 안 그래도 옷은 크다

*모모: 나는 커다란 복숭아에서 태어났어, 너는 대나무에서 태어났다고 들었는데, 우린 왜 그런 곳에서 태어난 걸까, 우린 대체 어디에서 온 걸까? 이 하쿠토마루는 내가 태어났을 때부터 같이 있었어. ****



▲ 출생 이야기만 나오면 갑자기 심각해지는 분위기

나요타케: 나는 아직 어리니까 그런 것은 잘 모른다. 하지만 나에게는 다른 사람들에게는 없는 힘이 있다. 너도 무엇인가 강력한 힘이 있겠지, 보여 보도록 해.



▲ 나요타케에게는 출생이고 뭐고 관심이 없다

주인공: 도대체 왜 세계정복을 하려는 거냐?
나요타케: 세계를 다시 만들지 위해서이지. 자세한 것은 하치쿠에게 물어보도록 해.
주인공: 하치쿠…?
나요타케: 어쨌든 연회다!



▲ 긴장감이 없다는 것이 이 게임의 특징

(섬이 흔들리며 거대 도깨비 출격!)

나요타케: 도깨비? 저건 내 도깨비다! 하치쿠! 어떻게 된 거냐!
하치쿠: 죽여라. …뭐냐. 우리는 지금부터 수라의 길을 걷는다. 사람의 정 따위는 소용없어. 네 부모를 죽여라!!



▲ 똥 폼 잡는 하치쿠

(도깨비의 공격)

하치쿠: 잘 했어.
나요타케: (바리어를 치우며)뭐냐. 갑자기! 죽을 뻔했지 않은가?! 젠장! 배신이다!



▲ 날뛰는 나요타케

16-1 어떻게든 해야한다. 결국 나요타케의 힘을 빌리기로 하는데….



▲ 어린애를 삥뜯는 분위기

16-2 이럴 때는 나요타케의 힘을 빌리는 것이 최선. 나요타케의 배를 타고 날아간다.



▲ 분위기가 약간 다르다



▲ 반한 남자의 부탁을 뭘 못 들어주겠어

17 배는 아직까지 무사하다. 거기에 나타난 거대 도깨비는 그 위력을 뽐내고는 수도로 간다. 그리고 뒤를 따라온 나요타케 일행을 보고 키지메는 좋아라 달려드는데…(분기).



▲ 코파는 사루키치



▲ AT필드?



▲ 도착한 주인공들

18-1 모두의 안전을 확인하고 기뻐하는 주인공. 키지메는 뭔가 좋은 분위기를 연출하려 하지만 일행들의 방해로 수포로 돌아간다.



▲ 드디어 둘만의 분위기가 이루어…



▲ …질리 없지

18-2 그래, 이것은 기회일지도… 키지메와 멋진 재회를 하는 주인공. 그걸 보는 모모와 사루키치는 질투심에 불타고…



▲ 서비스가 많은 게임

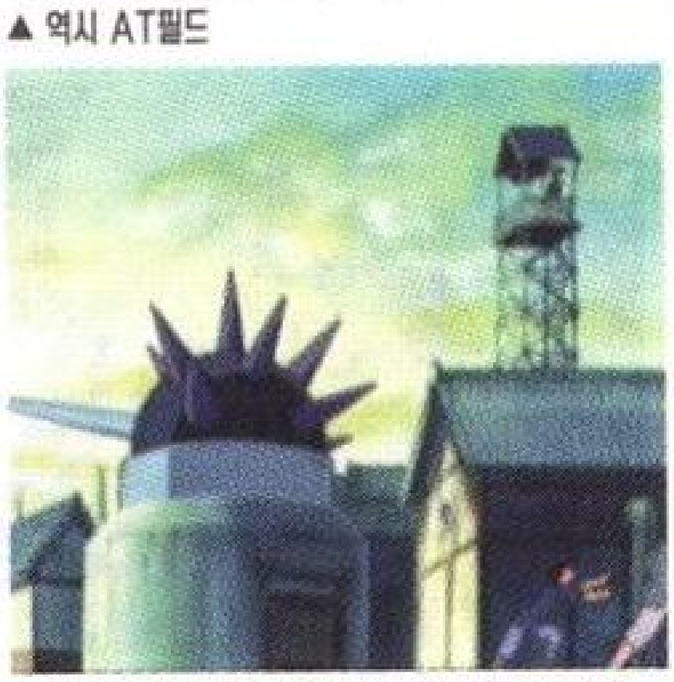


▲ 하지만 서비스의 말로가 비참한 게임

19 수도를 습격하는 하치쿠. 수도는 방어선을 펴보지만 씨도 안 먹히고 되려 당하기만 한다. 뒤쫓아가는 주인공 일행의 배에는 불이 붙어 버리고…(분기).



▲ 역시 AT필드



▲ 스트라이커즈 1945의 세계관이 이해되는 순간



▲ 도시에도 불이 붙고



▲ 여기에도 불이 붙고

20-1 이렇게 되면 이 배를 희생해서라도 적을 공격하는 방법이 최고. 배를 적에게 날려 부딪쳐 보지만 적은 전혀 충격을 받지 않는다.



▲ 나요타케는 배가 아까운 듯



▲ 역시 소용없다

20-2 할 수 없이 배를 불시착 시키는 주인공.



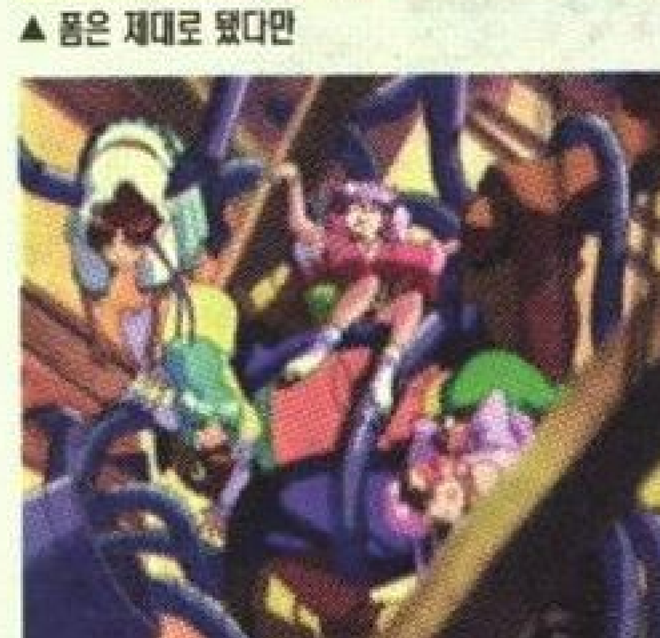
▲ 면허 같은 것은 있겠지?



▲ 물론 없지~



▲ 폼은 제대로 됐다만



▲ 단지 폼뿐

21 배에서 내린 일행. 그리고 도깨비의 배신으로 인한 하치쿠의 죽음. 분노에 찬 모모일행은 적을 일제히 공격해 쓰러트린 듯 하지만 적은 전혀 충격을 받지 않았다. 오히려 더 강해져 버린 적의 공격을 피해 공중으로 대피하는 일행. 그때 모모는 어디선가 들리는 목소리에 무언가를 깨달은 듯 진정한

모모히메로 변신을 한다. 변신을 한 모모는 적과 일대일로 응전을 시작하는데… 모모는 주인공에게 백업을 부탁한다(분기).


▲ 촉수괴물…


▲ "너무 큰 힘은 사람의 마음을 미치게 하는 것인가…. 용서해 줘, 하치쿠…."




▲ 분노 게이지 풀 파워!








▲ 일행들의 합동 공격!


▲ 그러나 확실히 부활




▲ 공중으로 피한 일행


▲ 달의 목소리를 들은 모모. 성우는 이노우에 키쿠코


▲ 모모의 변신


▲ 이것이 '도전사 모드'



▲ 칼춤(劍舞-DANCING BLADE)

22-1 자신의 기를 모아 모모에게로 날리는 주인공.



▲ 합동공격의 기본

22-2 주인공은 마법으로 적을 공격하지만 전혀 통하지 않는다. 모모는 적이 아니라 자신에게 마법을 사용하라고 한다.



▲ 이 분기도 모모 엔딩을 볼 수 없는 분기

23 도깨비는 최강의 공격을 준비하지만 모모는 그를 향해 돌격! 그리고 핵을 파괴하여 사건을 마무리 짓는다. 하치쿠는 옛날의 자신의 혼은 이미 귀신이 되었으며 이제 자신은 자유라고 말하며 승천해 버린다. 그리고 모모는 다시 원래의 모모로 복귀, 맑게 개인 하늘을 뒤로 사건은 마무리된다.





▲ 도깨비 VS 모모



▲ 이건 코어물(모르는 사람은 그냥 모르고 살도록)이 아냐?



▲ 승천하는 하치쿠



▲ 모두의 머리위로 햇살이

24 이렇게 사건을 결말을 짓고, 하지만 모모는 그 때의 일을 전혀 기억하지 못한다. 그리고 모모는 나요타케를 고아원에 맡긴 것을 후회하지 않느냐고 묻는다.



▲ 하치쿠, 여기에 잠들다



나요타케 엔딩

주인공: 이걸로 모든게 해결!

나요타케: 그따위 생각은 하지 않도록 해!

주인공: 아! 나요타케?! 어째서 여기에…?



나요타케: 그런 따분한 곳은 재미가 없어서 나와 버렸다

주인공: 나오다니…

나요타케: 게다가 너는 나의 신랑이잖아. 평생 떨어지지 않는 거다!

일행: 신랑?!

주인공: 그만둬! 순서가 전혀 맞질 않잖아!



모모: 귀여운 신부네.

키지메: 너 '로리콘' 이었어!?

오이누: 어울리지 않아요

주인공: 잠깐… 모두… 어째서… 내 얘기 좀 들어줘!



모모히메 엔딩

주인공: 다행이라고 생각해, 아하하! 늦는구나! 사루키치랑….

모모히메: 저기! 귀신섬에서 나요타케에게 했던 말 기억하고 있어, 좋아하는 사람이 있다는 거, 누구? 누구?

주인공: 그게 말이야! 모모!



사루키지: 백주 대낮에 뭐하고 있는거야!

키지메: 정말, 혼자 앞질러 가기나 하고!

주인공: 아니야! 이건 그…

사루키지: 사람을 바보 취급 하지마!



오이누(お狗)·키지메(キジメ)편

오이누와 키지메편은 사실상 게임 본편의 스토리와 별 관련없는 외전 격인 스토리가 진행된다. 하지만 본편보다 더 재미있는 일품스토리.

2-2 키지메의 말에 따라 오래간만에 푸짐한 음식을 먹어보기로 한 일행은 음식점을 찾지만 근처에 음식점은 보이지 않는다.

키지메: 이상하다, 분명히 여기였는데….

사루키치: 빨리 좀 찾아라, 배고파 죽겠다.

키지메: 시끄러, 좀 기다려 봐.

모모: 지도가 잘못된 거 아냐?

오이누: 그리고 이 책 좀 낡은 것 같은데….



키지메: 에잇, 시끄러워, 시끄러워!!! 있었어~러블리하고 ♡♡하고 우우한 레스토랑이~. 50년 전에는 확실히…



(침묵)

사루키치: 우리들은 바보였다.

결국 아무 음식점에 들어갔는데 그곳에서 먹은 음식에 문제가 있는지 식중독에 걸려버린 주인공. 키지메는 음식점에 복수를 결심하지만 이전의 상황을 생각해 볼 때 가지않는게 좋다는 결론을 내린다. 그리고 모두가 키지메의 간호를 걱정하지만 키지메는 이 기회에 주인공의 점수를 따기 위해 모모를 가둔다(실제로 플레이하는 유저들은 갇혀있는 날짜를 세어 보시기를). 하지만 키지메는 의외의 복병 오이누를 잊고 있었으니…. 둘은 주인공을 간호하고자 오이누와 키지메는 각각 란주와 죽을 준비해 온다(분기).



▲ 쓰러진 주인공



▲ 식당에서의 모습



▲ 키지메의 간호선언에 대한 일행들의 반응



▲ 하지만 오이누가 남았다



▲ 자신의 실수를 인정하는 키지메

3-1 역시 란주(卵酒-달걀과 술을 같이 끓인 것으로 일본에서는 감기에 걸렸을 때 잘 먹는다)는 만병통치약. 하지만 과다복용은 금물, 병은 더 심해지고 역시나 오이누와 키지메의 대립이 시작된다. 사루키치는 새우싸움에 고래등 터지고….



▲ 오이누의 삐친 모습



▲ 죽의 최후



▲ 뭐하러 갔는지 알겠지?

3-2 환자에게는 역시 죽. 주인공은 오이누의 죽을 받아서 먹지만 란주를 전부 비워버린 키지메의 알콜 파워에 의하여 주인공의 병은 악화된다. 나머지는 위와 비슷하다.



▲ 죽의 최후 2

4 다음날 키지메와 오이누의 경쟁심이 더욱 불타오르고 각자 자신들이 준비한 약을 가지고 오는데…(분기).



▲ 약들이 심히 의심된다

5-1 키지메의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 아니나 다를까 이상한 재료로 만든 술을 약이라 우기며 가지고 오는데…. 결과를 대변하는 사루키치의 한마디 "역시나."



▲ 중국 4천년의 신비라는데…

5-2 오이누의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 어디선가 이상한 독 두꺼비를 약이라 가지고 와 그 독을 흘리게 해서 주인공에게 먹이는데….

6 밤에 습격을 결심한 키지메. 하지만 사루키치가 방해된다. 그는 사루키치를 꾀어내어 암매장 해버리고 주인공의 잠자리를 습격하지만 거기에는 오이누가! 둘의 싸움은 극을 달리고 결국 결정의 때가 온·다(분기)!



▲ 대립의 극에 달한 둘

7-1 후환이 두려워 키지메에게 간병을 의뢰한 주인공. 하지만 그 간병이란 게….



▲ 이게 간병이냐

7-2 역시 그나마 나은 오이누에게 간병을 부탁한다. 하지만 정성이 과하면….



▲ 회복마법으로 한방에!

8 주인공의 상태는 더욱 악화만 되어간다. 미안함을 느낀 오이누와 키지메는 묵고 있는 집의 할아버지에게 들은 무엇이라도 고치는 약을 찾으러 어떤 숲에 있는 집으로 들어가게 된다. 그 집에 있는 과학자 센브리는 일단 자신의 부탁을 들어주면 약을 주겠다고 하며 차를 준비해준다. 하지만 그 센브리가 말한 부탁이란 바로 생체 실험이었다. 오이누와 키지메는 반항하려 하지만 조금 전 마신 차에 약이 들어있었다. 제대로 된 반항 한번 못하고 꼼짝없이 실험대상이 되어 버릴 운명에 처한 오이누와 키지메. 한편 모든 사실을 안 모모와 주인공은 키지메와 오이누를 구하러 온다. 눈앞의 위기에 주인공은 서두르지만 모모는 조금만 기다리라고 하고…(분기).



▲ 이자가 센브리



▲ 주인공 도착

9-1 좀더 상황을 지켜보는 주인공과 모모. 역시 결계가 있었다.



▲ 결계장치

9-2 더 이상 보고있을 수만은 없다. 키지메와 오이누를 구하기 위해 뛰쳐나가는 주인공. 하지만 결계에 부딪쳐 튕겨나는데….



▲ 그래도 멋진 신을 연출하려 노력은 한다

10 결계를 제거한 주인공들. 오이누와 키지메는 구출하지만 센브리의 생체 병기들



▲ 긴장감 없는 적들과 긴박한 전투

은 너무나 많다. 한번에 해결할 생각을 해내는 주인공(분기).


▲ 오이누 구출


▲ 키지메 구출

11-1 주인공은 키지메와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.


▲ 키지메와 합체공격

11-2 주인공은 오이누와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.


▲ 멋은 좀 떨어지나 더 볼만하다

12 모든 적을 물리치고 센브리에게 무엇이든 고치는 약을 빼앗는 일행.


▲ 센브리는 약을 넘기지만


▲ 쓸데없는 저항


▲ 어리석기는·

키지메 엔딩

(병상에 누워있는 주인공)

주인공: (여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해)

(들썩일 때 이불속에서 나타나는 키지메)


▲ 좋겠다, 자식!

주인공:…으아아아아아악!!!!!!!!

(달려온 모모와 오이누)

모모: 이봐, 키지메! 너 또…?

(키지메의 무자비한 채찍질)

오이누: 키지메씨에게는 두손들었어요~.


▲ 윗말 취소

오이누 엔딩

(병상에 앉은 주인공과 사과를 깎아주는 오이누)

주인공: (여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해)

오이누: 자, 아~앙 하세요.


▲ 아무리 생각해도 복 덩어리다

주인공: (음…좀더 병상에 누워있을까?)

(들이닥친 키지메와 모모)

키지메: 언제까지 환자 흉내낼꺼야!

모모: 빨리 가자고!

주인공: 어어이, 아직은 무리야! 도와줘 오이누! 으아아아….

에필로그

(배가 떠났다는 게시를 보고)

전원: 에엑!

모모: 가버렸다. 도깨비 섬으로 가는 배.

오이누: 다음은 언제가 될지 모르겠네요.

주인공: 어떡하지?

키지메: 또 그 식당 갈까?

주인공: 조, 좀 봐줘….

오이누: 저…그런데 사루키치 씨는 어디에 있죠?

키지메: 으엑!

(밀물이 몰려온다)

사루키치: 어~이, 누가 좀 도와줘…, 어~어이~.


▲ 사루치키 옆으로 지나가 게가 압권

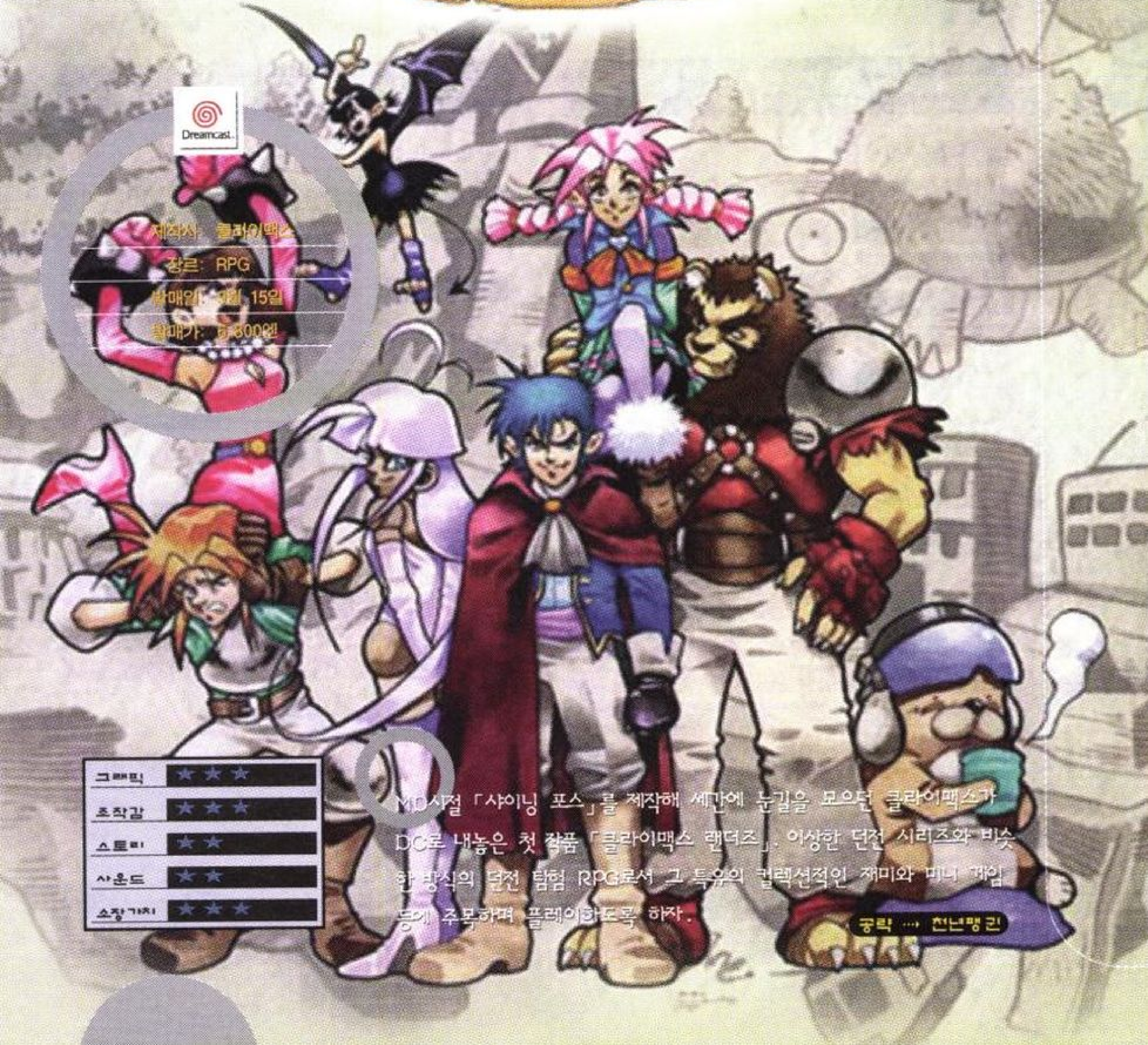
DREAMCAST

CLIMAX LANDERS

최고조 상륙꾼이라고 누가 그러더군요……

클라이맥스 랜더즈

クライマックスランダーズ



Dreamcast

제작사: 클라이맥스
장르: RPG
발매일: [illegible]월 15일
발매가: [illegible]800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★
소장가치	★★★

MD시절 「샤이닝 포스」를 제작해 세간에 눈길을 모으던 클라이맥스가 DC로 내놓은 첫 작품 「클라이맥스 랜더즈」. 이상한 던전 시리즈와 비슷한 방식의 던전 탐험 RPG로서 그 특유의 컬렉션적인 재미와 미니 게임 등에 주목하며 플레이하도록 하자.

공략 ··· 천년팽귄

어떤 게임인가?

위에서도 말했듯이 이 게임은 이상한 던전 시리즈와 턴제 전투 방식을 혼합한 게임 시스템을 지니고 있다. 이상한 던전 시리즈에 대해 모르는 분들을 위해 좀 더 자세히 설명하자면 이 게임은 주된 무대가 마을과 던전으로 이루어진다. 던전은 제한된 층수를 지니고 있으며 그 층수까지 도달해 마지막 층의 보스를 쓰러뜨리면 던전은 클리어되고 그에 따라 스토리도 진행된다. 스토리의 진행에 따라 동료 캐릭터들이 늘어가고 플레이어는 그들 중 한 명을 선택해 또 다시 다른 던전에 도전한다. 던전은 매번 들어갈 때마다 모양이 틀려지며 주인공은 그 안에서 아이템이나 무기를 습득해 전투를 벌이고 레벨을 높이는 행위를 반복함으로써 새로운 기술이나 마법을 익혀 마지막 층의 보스를 물리치게 된다. 아이템이나 마법, 스킬은 던전을 클리어하고 나서도 보존되지만 레벨은 다시 1로 돌아간다. 즉, 매번 던전에 들어갈 때마다 플레이어는 레벨 1부터 시작하는 것이다. 던전 안에서 사망하게 되면 그 던전 공략 중 습득한 아이템과 등록되지 않은 몬스터를 잃을 뿐 게임 오버되는 일은 없다. 따라서 주인공은 던전을 계속해서 돌아다니면서 보다 나은 무기와 몬스터를 얻어 최종 던전에서 유리한 위치를 차지하는 것이 가장 큰 목표일 것이다.

조작방법

● 마을에서

아날로그 스틱	이동
방향키	선택 / 1인칭 시점
A버튼	결정 / 회화 / 건물에 들어감
B버튼	취소 / 윈도우를 닫음
X버튼	1인칭 시점 변환
Y버튼	커맨드 메뉴

● 던전에서

아날로그 스틱	이동
방향키	위 - 맵 전환 / 오른쪽 - 맵 ON/OFF 아래 - 이동 시점 변환
A버튼	체크모드
B버튼	취소 / 윈도우를 닫음
X버튼	조사
Y버튼	커맨드 메뉴

● 전투에서

아날로그 스틱 / 방향키	선택
A버튼	결정
B버튼	취소
L, R버튼	파티의 선택

커맨드 메뉴

● 마을에서

아이템(アイテム)	아이템을 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	현재 습득하고 있는 마법 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
스킬(スキル)	현재 지니고 있는 기술의 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
도감(圖鑑)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	현재 지니고 있는 몬스터들을 바꾼다, 진형도 이 때 바꾼다

● 던전에서

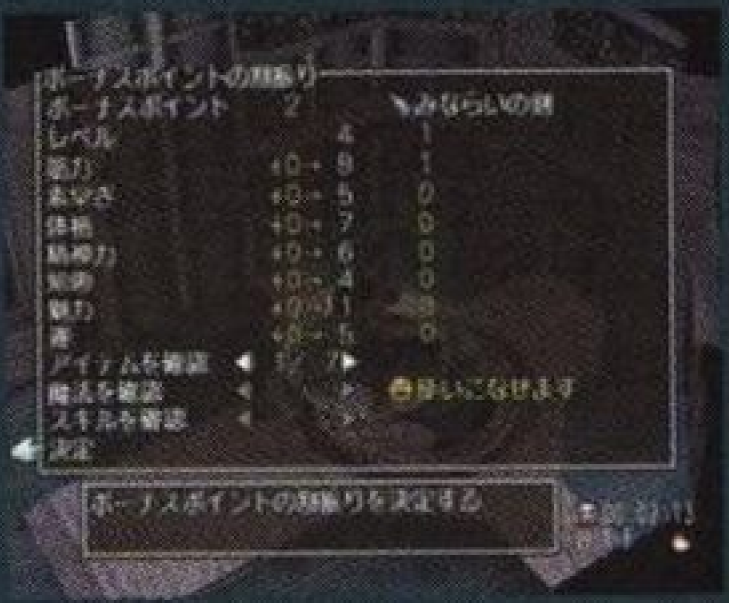
아이템(アイテム)	아이템을 사용, 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	자신 또는 동료 몬스터의 마법을 사용한다
스킬(スキル)	자신 또는 동료 몬스터의 기술을 사용한다
도감(圖鑑)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	동료 몬스터들의 진형 변경

● 전투에서

기술(技)	기술을 사용한다
마법(魔法)	마법을 사용한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다
수비(守備)	방어, 흘리기 또는 도망칠 수 있다
이동(移動)	이동가능 아이템 장착시 전투중 블럭을 이동할 수 있다
포획(捕獲)	적 몬스터 1개체를 포획한다

던전에서 가장 중요한 셋 업 메뉴!

던전안에서는 다음 층으로 이동하는 워프 존에 도달할 때마다 셋업 메뉴가 나타난다. 이 메뉴 화면에서 다음 층에 대비한 여러 준비를 할 수 있다. 우선 현재 있는 층에서 얻은 보너스 포인트를 주인공의 스테이터스에 나누어 줄 수 있다. 이 게임은 무기나 스킬, 마법을 사용하기 위해서 그에 따른 스테이터스 수치가 필요하므로 모자라는 수치가 있다면 이것으로 그 수치를 조절할 수 있다. 다만 전투가 적으면 보너스 포인트를 습득하지 못할 경우도있다. 보너스 포인트의 분배가 끝나면 그 다음으로는 스킬 봉인(スキル封印). 이것은 현재 습득하고 있는 스킬 중 봉인하고 싶은 스킬을 자유롭게 봉인 또는 해제할 수 있는 커맨드다. 스킬들은 습득한 전체 스킬이 필요로 하는 스테이터스 수치를 모두 더해서 스킬 사용 여부를 결정하기 때문에 포인트가 낮은 스킬이 있더라도 포인트가 높은 스킬을 습득하면 초반에 쓸 수 없는 현상이 일어나고 만다. 때문에 던전에 들어오기 전에는 기본 스테이터스로 사용 가능한 스킬들을 남겨두고 나머지는 봉인해야 초반부터 스킬을 쓸 수 있다. 레벨이 오르고 포인트가 만족되면 봉인을 하나씩 풀어나가는 것이다. 세번째로는 동료 커맨드. 이미 캅셀 속에 봉하고 있는 몬스터나 현재 던전에서 포획한 몬스터들을 꺼내거나 집어넣음으로써 동료를 늘리거나 줄일 수 있다. 물론 소유 몬스터가 많으면 교대시킬 수도 있다. 전투시 최대 2마리의 몬스터를 꺼낼 수 있으며 같이 전투를 하고 던전을 클리어하면 주인공과 마찬가지로 레벨이 오르고 스킬을 습득하고 새로운 호칭도 받게 된다.



체크 모드에 대해서!

던전 안에서 주인공은 A버튼을 누름으로서 체크모드로 돌입할 수 있다. 체크모드로 돌입하면 지도에 표시되는 노란색 부분(아직 조사가 안된 부분)이 초록색으로 바뀌면서 조사가 끝나게 되어있다. 이때 만일 아이템이나 적, 함정 등이 발견된다면 그것은 창으로 표시된다. 아이템이나 적의 경우는 우선 어느 것부터 신경을 쓸 것인가 선택을 할 수 있다. 이 체크 모드는 던전 안에서 황색부분이 나타나면 당연히 발동시켜주어야 하는데 일찍 배가 고파지는 단점이 있다. 만복도가 0이 되면 체크 모드는 발동되지 않을 뿐더러 HP도 조금씩 떨어지니 만복도에는 항상 주위를 해야한다. 위기에 몰리게 되면 빵 열매가 없더라도 뭐든 먹을 것을 먹어서 만복도를 조금이라도 채워놓고 체크 모드를 발동 시켜야 한다.



황색부분이 남아있지 않도록 하자! ▶

몬스터 포획과 양육에 대해서

이 게임의 또 하나의 묘미라면 바로 몬스터 키우기다. 던전안에서 포획 스킬을 이용해 잡은 몬스터를 키워서 동료로 삼는 것이다. 일단 포획한 몬스터는 마을 안에 있는 몬스터 하우스로 가져가 닥터 안느에게 등록을 받아야 한다. 던전 안에서는 방금 잡은 몬스터를 바로 동료로 쓸 수도 있지만 만일 플레이어가 사망하게 되면 등록되지 않은 몬스터는 사라져 버리므로 등록은 필수라고 할 수 있다.



◀ 이곳에서 등록을 해야한다

몬스터는 같이 전투를 하는 동안 스킬과 레벨이 올라간다. 나중에 가서는 주인공보다 강력한 존재로 성장할 수도 있다. 물론 충성도가 낮게 되면 말을 듣지 않는 다는 단점이 있지만 던전 안에서는 유일한 파티원이기 때문에 무시할 수 없다. 하지만 몬스터의 레벨을 올리는데 있어서 가장 좋은 방법은 미니게임(とばらいDEしょくない)을 통하는 것이 좋다. 토큰을 모으는 것과 동시에 몬스터의 레벨도 올라가는 일석이조의 게임이다. 미니게임은 나중에 생기게 되는 토산품 가게나 일본 피스의 편의점에서 판매한다. 한번 사고 난 뒤 다른 게임으로 바꾸면 가지고 있던 게임은 사라지므로 게임을 할 때마다 매번 구입해야 한다.



◀이런 곳에서도 미니게임을 판다

또한 몬스터가 너무 많은 경우에는 몬스터와 헤어질 수도 있다. 어차피 모든 몬스터를 키운다는 것은 벅차므로 처음부터 집중적으로 키울 몬스터를 정해놓는 것이 중요할 것이다. 방목할 수 있는 몬스터의 수도 많지 않다. 나중에 일본 피스가 생기고 나서 목수에게 거액의 돈을 지불하면 목장의 규모를 늘려준다.

토큰(トークン)이란?

이 세계에는 토큰이 있다. 돈은 아니지만 환금하면 돈으로도 쓸 수 있는 귀중한 아이템이다. 몬스터 하우스에는 컴퓨터가 놓여져 있다. 이것은 미니게임과 토큰을 총괄하는 시스템이다. 이곳에는 기본적으로 돈으로 토큰을 구입하거나 토큰을 돈으로 바꾸는 곳이다. 미니게임으로 비쥬얼 메모리안에 토큰을 많이 축적했다면 이곳을 통해서 그 토큰들을 다운 받아 쓸 수 있다. 일단은 이 게임에서 가장 큰 문제라고 할 수 있는 돈이 필요하니 돈으로 환금을 하는 것이 현명한 방법일 것이다. 토큰은 1장당 50골드로 계산된다. 그 외에도 토큰만으로 아이템을 구입할 수도 있지만 상당한 수의 토큰이 아니고서는 괜찮은 아이템을 얻기란 힘들 것이다.



돈이 필요하다면 우선 토큰을 모아라!▶

노이먼의 퀘스트 의뢰에 대해서

게임을 진행하다 보면 노이먼이란 토끼가 이미 클리어한 던전을 대상으로 여러가지 일을 준다. 크게 보스를 격파, 몇 층까지의 탐색, 지정된 수만큼 몬스터 쓰러뜨리기, 특정 몬스터의 포획, 지정 몬스터의 지정 수만큼 쓰러뜨리기, 특정 아이템 탐색 등이 있다. 이 퀘스트에 참가하려면 일단 참가비를 내고, 성공하면 보수 내지는 아이템을 받고 실패하면 조건에 따라서 벌금을 내기도 한다. 이중 그래도 돈이 좀 되면서 하기 쉬운 의뢰는 바로 몬스터 포획, 레벨 몇 이상이 무엇을 잡아오라는 식의 의뢰이지만 잘 생각해보면 애초부터 그 몬스터를 잡아서 동료로 삼아 레벨을 올리면 되는 것이니 어려울 것이 없다. 때로는 몬스터가 이미 등록이 되어 있는 녀석일 수도 있다. 그외에 러일이 있다면 아이템 탐색을 해도 좋을 것이다. 아이템이나 몬스터의 발견 확률은 항상 높게 나오지만 설령 90%라 해도 실패할 확률이 더 많으므로 믿지 않는 것이 좋다.



▲ 돈을 벌기 위해서라면!

전설의 아이템에 대해서

게임 안에서는 하나씩 밖에는 존재하지 않는 강력한 전설의 아이템이란 것이 있다. 더욱 중요한 것은 이 전설의 아이템들은 게임 진행에 따라 나타나는 대장간에서 그 능력을 더욱 강화 개량시킬 수 있다는 점이다. 보통 강력한 무기들은 스테이터스 포인트의 부족으로 애초부터 사용하지 못해 던전 안으로 가지고 들어가기 힘든 반면에 이 전설의 아이템들은 개량을 거듭해 필요 스테이터스 포인트를 낮춤으로서 애초부터 그 힘을 쓸 수 있게 만들어준다. 또한 이 무기에는 여러가지 스킬의 효과도 덧붙일 수 있어서 공격과 동시에 여러 효과를 발휘하는 특수한 무기로 만들 수도 있다.



대장간에서 합성, 강화, 개량을 할 수 있다 ▶

전설 무기 일람

이름	설명	비고
강철검(鋼鉄剣)	강력한 베기로 손쉽게 사용할 수 있다.	
제왕의 대검(帝王の大剣)	강력한 공격력을 가짐	
우지의 창(愚者の槍)	공격력이 크다	
미르마니아의 자팡이(ミルマニアの杖)	장비하면 마법을 쓸 수 있다	마법 픽
하이보우건(ハイボウガン)	강력한 공격이 가능	
아이스 부메랑アイスブーメラン)	크리티컬로 얼음 속성 추가공격	얼음 속성 공격
미더 너클(ミーサーナックル)	강력한 공격이 가능하다	
가이아의 방패(ガイアの盾)	높은 방어력을 지닌다	
축복의 신발(祝福の靴)	신속함과 운을 높여준다	

마법 일람

* M은 메가, G는 기가. 대상이 늘어난다.

● 공격계

파이어(ファイア) (M, G)	대상 적 1개체에 불꽃 데미지
블리자드(ブリザード) (M, G)	대상 적 1개체에게 얼음 데미지
선더(サンダー) (M, G)	대상 적 1개체에 벼락 데미지
올라운드(オールラウンド)	대상 1개체에 속성 데미지(속성 선택)

● 회복계

힐(ヒール) (M, G)	대상 1개체에 HP 회복
에너지(エナジー) (M)	대상 1개체의 VIT 회복
큐어(キュア) (M)	대상 1개체에 상태이상 회복

● 특수계

리스크(リスク)	적 파티를 전멸시킨다. (무신 공격)
저지먼트(ジャッジメント) (M)	아이템을 식별한다
리페어(リペア)	아이템 1개를 수리
이스케이프(エスケープ)	던전에서 탈출

● 보조계

다크니스(ダークネス) (G)	대상 1개체를 상태이상으로 (상태이상 선택)
ST 업(STアップ) (M, G)	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 높인다
ST 다운(STダウン) (M, G)	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 내린다
어트리뷰트(アトリビュート) (M)	대상 1개체에 속성을 붙인다 (속성 선택)
매지컬라이즈(マジカライズ)	마법의 효과를 배로 늘린다
인빈시블(インビンシブル)	통상공격 또는 마법 공격을 무효로 한다

스킬 일람

● 소드

포획(捕獲)	몬스터를 동료로 만든다
투시(透視)	숨겨진 아이템의 발견 확률이 올라간다
날아베기(飛び斬り)	기술 날아베기를 사용할 수 있다
기탄(氣彈)	기술 기탄을 사용할 수 있다

● 라오

절대관통공격(絶對貫通攻擊)	확실하게 공격을 관통시킨다
VIT공격전화(VIT攻擊轉化)	VIT소비량을 올려서 기술 공격력을 올린다

● 라일

아이템 감정(アイテム鑑定)	미식별 아이템의 식별률이 올라간다
트랩(トラップ)	트랩을 적에게 역으로 사용한다

● 마린

마법흡수(魔法吸收)	받은 마법만큼 MP를 회복시킨다.

● 레이디

HP공격력 전화(HP攻擊力轉化)	HP 3소비로 공격력을 1.2배로 한다
더블 필살(ダブル必殺)	크리티컬 공격을 두개 이상 가지고 있는 경우 두개 동시에 발휘한다

● 마리온

최대 HP 업(最大HPアップ)	최대 HP를 올린다
피해=만복도 전환(被害=滿腹度轉換)	데미지를 만복도로 전환한다

● 퀘스트로 얻을 수 있는 스킬

아이템 수리(アイテム修理)	아이템을 수리한다
장비(裝備)	전투 중에 장비를 교환한다
아이템 자동 감정(アイテム自動鑑定)	아이템을 주웠을 때 자동적으로 감정한다
HP 자연회복(HP 自然回復)	HP가 자연적으로 회복된다
기력충실(氣力充實)	VIT가 최대치일때 확실히 크리티컬이 나간다
능력흡수(能力吸收)	적의 능력을 흡수해 자신의 것으로 만든다
자동반격(自動反擊)	기술 공격을 받았을 때 자동적으로 반격한다
부활(復活)	쓰러지면 50% 확률로 부활한다
불꽃완전 방어(炎完全防禦)	불꽃 속성의 데미지를 무효로 한다
운 업(運アップ)	운을 올린다
랜덤 경험치(ランダム經驗値)	입수한 경험치가 2배 또는 반이 된다

● 그 외의스킬

왕복빈터(往復ビンタ)	기술 왕복빈터를 사용가능
3회 공격(三回攻擊)	기술 3회 공격이 사용가능
대 언데드 효과(對 アンデッド效果)	언데드에 대한 공격력이 2배가 된다
기술 선제(技・先制)	기술 선제공격을 사용할 수 있다
기술 사정강화(技・射程强化)	기술의 사정 범위가 넓어진다
기술 전체화(技・全體化)	모든 기술로 전체 대상공격이 가능
광범위 탐찰(廣範圍偵察)	조사의 범위가 넓어진다
플로어 정보(フロア情報)	새로운 플로어에 들어갔을 때 플로어 정보를 한번 체크한다
술성탐지(術星探知)	레이더의 탐색 범위를 넓힌다

프롤로그

소드 : *제길 잡벌레가 많군. 정말 오는 게 아니었는데.*

회상 씬. 소드 앞에 한 소녀가 울면서 애원하고 있다.



▲ 눈물이! 눈물이!

소드 : *귀찮은 건 질색이야.*

소녀 : *부모 형제가 살해당한 건, 너뿐만이 아니야. 불쌍한 인간은 너뿐만이 아니라구. 이 세계는 마치 저주받아 버린 것 같아.*

소드 : *……나도 그렇다, 라고 말할 수는……너희들이라면 진절머리가 난다.*

갑자기 나타난 몬스터. 소드에게 공격을 해오지만 소드는 침착하게 단 한방으로 처리한다. 하지만 몬스터는 아직 죽지 않고 도끼를 내던지고 도주한다.



▲ 실제로 보면 어색한 움직임이지만…

소드 : *녀석! 알볼 수가 없는걸.*

몬스터는 탑 안으로 도망치고 소드 역시 탑 안으로 따라 들어간다.



▲ 이 탑이 모든 것의 출발점?

소드 : *그런가…… 커다란 덩치를 하고서 귀신놀이를 좋아할 리는.*

탑 안에 놓여 있는 어떤 책을 흘깃 본 소드, 잠시 책장을 넘겨보지만 이내 고개를 젓고 돌아선다 그런데…



▲ 책에서 빛이!

정신이 들자 낮이 되어버린 탑 안. 책은 온데 간데 없고…

소드 : *…에 또. …뭐지? 잠깐 기다려. 나는 확실히…. …책?…어디로 갔지 책은? …없나? 이상한 느낌이 드는걸. 그 아가씨 부탁을 들어준 덕분에… 정말. 뭐. 좋아. 생각해도 별 수 없지.*

이제부터 소드를 움직일 수 있다. 일단은 조작법을 익히고 나서 방을 나서자.

소드 : *…응? 이상하군. 확실히….*



▲ 증거 사진. 어젯밤에는 통로가 있었는데…

소드 : *나는 저곳에서 왔는데. …다르잖아 왔을 때랑 모습이. 누구 짓이지? …응? 뭐야 이 느낌은? 적의라는 녀석인가? …좋겠지. 될 대로 되라.*

다른 통로를 노려보던 소드는 안으로 들어선다. 시범적인 던전의 공략이다.



던전 - 시계탑

단순한 길 찾기에 불과하다. 방안에 서 있는 요쿠르트 간판에는 던전 공략에 필요한 기본 사항들이 가득 적혀있다. 마지막 층까지 가면 아까의 몬스터가 보스로 등장한다.

소드 : *찾았군. 오래 기다렸어. 귀신 놀이는 끝이다. 이제 도망칠 수 없어. 각오해라!*

BOSS



약하다. 단순히 샌드백에 불과할 뿐. 마법도 적절히 써 가면서 여러 방법을 이용해 죽일 수있는 몇 안되는 귀중한 보스다. 특이할 만한 공격 능력도 없음. 보스를 쓰러뜨리고 나면 방 안에 있는 워프 존으로 가서 던전을 클리어하자.

소드 : *…으. 또인가! 어떻게 된거지 대체? 갑자기 나쁜 꿈이라도… 꿈이 아닌건가? 진짜는 이런 것 좋구가 아닐테지만…. 좋아. 영차!*

시계탑의 숫자판을 열고 나온 소드. 주위는 전혀 본 적도 없는 풍경이 펼쳐진다



▲ 어젯밤엔 안 이랬는데…

소드 : *…어디지? 정말 본 적이 없군…. 시계탑 다음엔 모르는 장소에 왔다는 건가? 훗 내 아름다운 옷은 먼지로 뒤범벅이고 어른이 되가지고 미아가 되고…. 최악이군. 실제…*

수수께끼의 노인 : *오오! 나의 영웅이여! 제 1 시련을 잘 돌파해 주었군. 그 힘. 그 용지. 더더욱*

영웅의 이름에 걸맞는군! 그 영광으로 가득 찬 모습 이 나에게도 보여주오!



▲ 문제의 노인 등장!

소드 : …앙? 당신 누구야?

수수께끼의 노인 : 누구…? 마스터라고 불러 줘. 이 세계의 주민이다… 너와 똑같이.

소드 : 이곳의 주민… 그렇다면 마침 잘 됐군. 여기는 어디지? 대답해라 할아범! …당신에게 묻고 있잖아.

마스터 : 할아범… 날 말하는 건가?

소드 : 당신 할아버지 아니야?

마스터 : 호~음. 활달한 건 인정하겠지만 조금 품성이 떨어지는 남자군. 영웅~ 아니 소드군. 나는 할아범이 아니라 마스터라고 불러줬으면 싶군. 그 편이 기분 좋게 회화할 수 있고 결과적으로 당신에게도 유리하다.

소드 : …무슨 말이 하고 싶은 거야?

마스터 : 너는 지금 혼란에 빠져 있다. 보지 못한 세계에 갑자기 내던져진 그 마음은 불안으로 가득 차 있다. 하지만 그것은 당연한 일이다. 이곳은 너에게 있어서는 정말로 미지의 장소니까. 여기에서는 나로부터 이야기를 듣고 상황파악에 힘쓰는 것이 이득… 그렇게 생각하지 않나?

소드 : …말해봐. 이야기는 듣지… 일단은.

마스터 : ………. 그러면 설명하지. 이곳은 불가사의 한 힘에 의해 만들어진 인공의 세계다.

소드 : 인공…? 만들어져…?

마스터 : 그렇다. 누구의 손에 의한 것인가는 정말로 수수께끼이지만, 여러 세계로 부터 토지와 건물, 주민들이 소환되고, 하나의 작은 세계가 만들어진 것이다.

소드 : 기다려! 그런 이야기 믿을 수 있을리가…

마스터 : 네가 어떻게 생각하든 그것이 이 세계의 구성이다. 그리고…이 세계는 지금 심각한 위기에 빠져 있다. ……. 이 세계를 누군가가… 어떤 사악한 존재가 알고 있다. 이 세계에 나타난 「암흑」… 그 정체를 찾아내고 그리고 이 세계를 지켜줘. 부탁한다 영웅 소드여!

소드 : …당신 어떤 자기만의 「세계」에 빠져 있는 거야? 당신이 말한 것, 그게 전부 사실이라해도 나와는 전혀 관계없어. 영웅……제멋대로 결정하지마.

마스터 : 내가 결정한 것이 아니다. 숙명의 신이 결정한 것이다. 시계탑의 시련을 통과한 것이 무엇보다도 그 증거이다. 소드! 너야말로 진짜 영웅으로 선택된 빛의 아이. 이 작은 세계를 지키기 위해 너는 이 세계로 불려진 것이다.

소드 : …무슨 말을 해도 들을 것 같지 않군.

마스터 : 그럼 저쪽을 봐줘.

마스터 가리키는 집에서 양의 머리를 한 집사가 나온다.



▲ 뭐야 이놈은 또?

마스터 : 저 사람이 나온 집… 알겠나? 너를 위해 준비한 집이다. 저곳에 영웅의 증거 「문장」이 놓여져 있다. 문장을 손에 넣고 그 힘을 사용해 바로 여행을 떠나는 거다. 뭐 자세한 사항은 저자에게 물어봐 줘. 그럼……. 부탁한다 영웅 소드여!

소드 : 이봐이봐 할아범! 기다려!

이제부터 본 게임의 시작이다. 우선은 마스터가 말한대로 집 앞에 있는 집사에게 가도록 하자.

히츠지 : 처음 뵙겠습니다 주인님 저는 집사입니다. …무슨 볼일이라도?

소드 : 너… 아아 양(히츠지)이네.

히츠지 : 아니오. 집사입니다.

소드 : …아아 그래.

히츠지 : 허흠. 자세한 설명은 집안에서. 이곳은 주인님의 집입니다. 사양하지 마시고 들어오십시오.

소드 : 내 집…이군.

집안으로 들어선 소드 주위를 둘러본다.

소드 : 이건 또… 상당히 쾌적할 것 같은 집이로군. 뭐 방이 있다는 것만으로도 다행인가?



▲ 집인가 이것이?

히츠지 : 기다리고 있었습니다. 주인님. 이쪽으로 와 주십시요. 다시 한 번 자기소개를 하겠습니다. 저는 주인님의 뒷바라지를 맡게 된 집사입니다. 뭔가 곤란하신 일이 있으시다면 사양 마시고 말씀해 주십시오. 한가지 더 주인님. 그 쪽에 있는 문장을 가져가 주십시오.

소드 : 응…? 뭐야 이게? 그 할아범이 말한 게 이건가?

집사 : 그걸 가지고 있으면 결계가 쳐진 장소에도 들어갈 수 있습니다. 주인님 피곤하실 때에 또 들러주십시오. 보통은 계단 2층에 있으므로 무슨 일이 있으면 지체없이 말해 주십시오. 그럼 다녀오십시오.

일단 집을 나서면 이곳 저곳을 돌아다니면서 마을에 건물들의 기능과 사람들과 이야기를 해 보자. 소드의 집에서 북쪽에 위치하는 미래형 집으로 가보면 수수께끼 남자와의 첫 만남이 기다리고 있다. 집으로 들어가면 그저 이제 오지말라는 말만 하는데, 그러다가 집 안쪽의 문으로 다가가면 남자가 소리친다.



▲ 바로 이곳!

수수께끼의 남자 : 만지지 마!

소드 : …뭐야 그 말투는? 내가 치한인가 엉? 만지는 게 싫으면 이 문 금고에라도 넣어둬! 머리 좀 써라 정말!

수수께끼의 남자 : 돌아가라. 네가 올 곳이 아니다.

소드 : 엣 뭐라고? 알았다 알았습니다요. 이런 더러운 문 부탁해도 안 만져.

다시 한번 만지려고 하면

수수께끼의 남자 : 만지지 마! 뭐라고 말해야 알아듣겠나!

소드 : …만지지 말라고? 꽤 신경 쓰이는 걸. 뭔가 보통 느낌이 아니야. 이 안에 설마 중요한 보물이라도 숨겨둔 건가?

수수께끼의 남자 : 보물이라고… 쓸데없는 소리 마라! 그 안에 있는 건…

소드 : …뭐지?

수수께끼의 남자 : 아무 것도 아니야! 아무튼 그

문에 손대지마! 그리고 이곳에도 오지마!

소드 : …알았어.

소드의 집에서 동쪽으로 위치한 콜로니 피스로 다가가면 한 개가 짖어대는 걸 볼 수 있다.



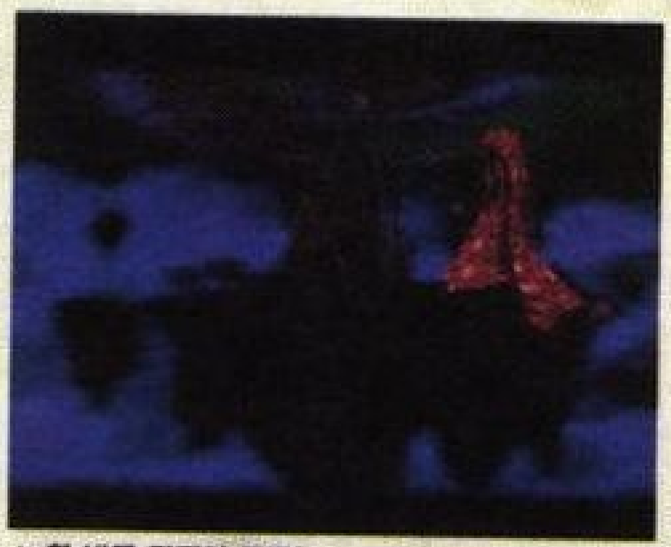
▲ 왜 짖어대는 건가?

아서 : 멍멍! 멍멍멍!

소드 : 이봐 그런 곳에서 뭘 짖고 있는 거야?

아서 : 멍멍! 멍멍멍!

소드 : 아무 것도 없잖아. 정말… 응? 뭐야 저건?



▲ 첫 번째 던전이 등장!

소드 : …사실인가? 정말…, 경치가 바뀌었군. 그 할아범 얘기 완전히 거짓말은 아니었던 건가? …흥 재미있는데? 어떤 놈의 장난이지?

당장 던전에 들어가지 않아도 되니 일단은 마을을 다 둘러본 뒤에 들어가자. 콜로니 피스의 왼쪽으로는 닥터 알렌의 연구실이 있다.



▲ 확실히 미래형이다

캡틴 호크 : 곤란하군 곤란해. 닥터 알렌! 당신은 나에게 약속하지 않았나! 이 나의 하얗고 아름다운 이빨을 더욱 아름답게 만드는 울트라 슈퍼 아이템! 그 이름도 「하이퍼 원자력 칫솔」! 늑장 부리고 있으면 곤란해. 이미 요금은 지불했어. 나의 설계도대로 완성시켜 줘. 아아 몸이 떨리는군. 그 아이템만 완성되면 나의 멋진 모습은 1억배 업! …잠깐 기다려 이대로도 충분히 두드러지게 멋지지만 그것이 1억배 업인가… 흠 때를 맞춰서 은하 전쟁이 시작되는군. 마음이 아프군… 나의 매력이 대은하를 멸망시키는가? 닥터 알렌 당신 내 말을 듣고 있는 건가?

닥터 알렌 : …배가 고프군.

캡틴 호크 : 닥터 알렌!!!

닥터 알렌 : 뭐야 시끄럽군. 알고있어. 알고있어. 만들면 되지. 만들겠어. 그거였지? 그 저…아 생객났다 생각났어. 그거였지 그거! 「하이포 원시시대 하모니카」였지?

캡틴 호크 : …「하이퍼 원자력 칫솔」이다!

닥터 알렌 : … 아아 그래 그거.

캡틴 호크 : …알았다. 오늘은 이쯤에서 돌아가지만 일은 확실히 해줘. 뭐라해도 요금은 확실히 지불했으니까. 안됐지만 너 이 나를 위해서 길을 내주지 않겠나? 부탁한다 닥터 알렌 기대하고 있을 테니!

닥터 알렌 : 하아… 성가시군. 부품비가 필요하다고 해서 저 녀석에게 돈을 받은 건 이 나의 일생의 실수다. 뭐, 어때? 저런 녀석의 주문은 무시! 적당히 말해두면 지금의 저 녀석도 포기하겠지. …결정!



▲ 이 왕자병인 녀석은 뭐야?

이 괴상망측한 대화를 듣고 나서 또 다른 집까지 구석구석 살폈다면 이젠 첫 던전인 불의 동굴로 향하자.



던전
불의 산 동굴 – 전 6층

본격적인 던전의 시작이다. 통로를 지나면 방이 나오고 그 방에서 주로 전투가 일어나는 것은 마지막 던전까지 이어지는 규칙이니 방안에 들어서면 포위당하지 않도록 주의하는 버릇을 들이도록 하자. 몬스터들도 포획해서 일단은 파티를 채워 놓고 가는 것도 좋은 방법이다.



▲ 하나 잡았다!

BOSS



▲ 이 느림보 녀석!

익룡으로 보이는 이 보스는 그야말로 빨리 없애버리고 싶다는 욕구를 불끈불끈 치밀게 만드는 엄청난 공격속도를 가지고 있다. 전체 공격이 하나 있긴 하지만 데미지는 무시할 정도. 무조건 집중 공격을 해 빨리 끝내도록 하자. 느리다 느려!

소드 : 후 이런 이런. 저런 걸 상대했다간 그거야말로 목숨이 몇 개라도 모자라겠군. 웬한 거지냔? 돈 한푼 받지도 못하는데 저런 괴물을 해치우고. 내 의지가 아니지.

마스터 : 오오 영웅 소드여! 다행히 무사히 돌아왔군.

소드 : 뭐야? 이번엔 무슨 일로 나타난 거지?

마스터 : 너에게 몇 가지 조언을 하자고 생각했지. 스킬과 마법은 확실히 등록하고 있나? 등록은 마을에서밖에는 할 수 없다는 걸 잊지 말게.

소드 : 그런 것보다 나는 당신에게 묻고 싶은 게 있어. 이 세계에서 빠져나가려면 어떻게 해야하지? 이런 감옥 같은 곳에 갇혀있는 건 체질에 안 맞아. 자 빨리 가르쳐주실까?

마스터 : 역시 너도 그걸 원하나? 하지만… 나도 여러가지 방법을 시도해봤지만 이 세계에서 빠져 나가는 방법은 도저히 발견할 수 없었다…. 이 세계를 만든 자는 너무나도 무서운 마법을 사용하는 자. 그것은 틀림없다. 하지만 희망은 있다. 이것은 누가 뭐래도 시련이다. 이 시련을 견디고 탈출의 길을 찾아낸다면 그것은 영웅 소드 당신 뿐이다…

소드 : 잠깐 기다려. 당신 생각하고 지껄이는거야? 나랑 처음 만났을 때의 일 기억나지 않아? 당신은 이렇게 말했지. 「이 세계에 나타난 「암흑」그 정체를 밝혀내 그리고 이 세계를 지켜 줘」…라고. 그 때는 세계를 지키라고 말하고 이번에는 세계에서 탈출하는 방법을 찾으라는 건가? 지키는 건가? 탈출하는 건가? 대체 어느 쪽이야? 조용히 있지 말고 뭔가 말해라!

마스터 : 그럼 대답하지. 지키는 것도 탈출하는 것도 같은 거다. 사소한 말의 문제이지. 우리의 최종 목표는 이곳에서 원래의 세계로 돌아가는 거다. 하지만 그런 우리를 시험하는 것처럼 불미스러운 존재가 계속 나타난다. 이 세계를 벗어날 때까지 이 세계를 그리고 우리의 생명을 지키지 않으면 안 된다. 이 세계를 지키고 그리고 동시에 이 세계에서 탈출하는 방법을 찾는다. 그를 위해서는 싸울 필요가 있다. …조금 모순이 있지만 그렇지 않은가 영웅 소드여.

소드 : 당신 얘기는 알았다. 하지만 아무래도 납득이 안 가는군. 게다가 애초부터 이상하다…. 영웅들…이라니 뭐지? 당신 말했지 「영웅들이 활약하면…」이라고. 「들」이라는 건 무슨 의미지? 나 이외에도 누가 있는 건가? 당신이 말한 얘기들은 아무래도… 아무래도 솔직하게 들어줄 수가 없어.

마스터 : 호오, 왠지 불만이 많은 영웅이군…. 이 남자 어떤 모험을 좋아하는 걸까? …으음 좀 생각해볼까?

소드 : 기다려! 아직 얘기가 끝나지 않았어.

마스터를 멈추려고 하는 소드이지만 지진이 다시 일어나고

소드 : ……. 어디로 가버린거야. 그 할아범. 또 사라졌다. 그것보다도 이 지진… 또 군. 또 뭔가 시작됐군

단념하고 콜로니 피스을 내려가면 노이먼 피스에 있던 토끼가 소드에게 다가온다.



▲ 끔찍하게 생긴 토끼다

수수께끼의 목소리 : 잠깐 잠깐! 거기 형씨! 형! 사장! 영웅 소드!

이상한 토끼 : 좋은 정보가 있어. 듣지 않으면 후회할 거야.

소드 : 너 누구? …토끼?

이상한 토끼 : 얼레레…? 나 자기소개 아직 하지 않았나?

소드 : …뭐 했을지도 모르지만 전혀 기억나지 않는군.

이상한 토끼 : ……. 뭐 세세한 이야기는 아무래도 좋아. 자 다시 한번. 나는 노이먼이라고 한다. 토끼가 아니야. 그런 것보다도 나에게 있어서도 불행한 이야기를 들어줬으면 해. 어느 날의 일이지. 산책 중에 나는 책을 한 권 주웠지. 그 책을 보고 나서 난 이 이상한 세계로 왔어. 그리고 이상한 할아범과 만나고… 할아범은 처음에는 나를 「영웅! 영웅!」이라고 불렀지만 잠시 뒤에는… 「역시 너는 틀렸어」라든가 「얼굴이 이미지와 틀려」라든지 그런 말을 했지. 그리고 다른 할 일도 없이 아내랑 도란도란 살고 있었지만…

소드 : 앗! 아 생각났다. 모르는 토끼랑 이야기하지 않겠다고 어렸을 적 어머니랑 약속했었지. 그런 이유로 그럼.

노이먼 : 기, 기다려 줘. 난 생각했다. 똑같이 살아간다면 포지티브하게 살아야 한다고. 갑작스럽지만 소드에게 도움이 되고 싶다. 그렇게 생각했어. 그래서 다음 번부터 우리 집에서 의뢰소개 사업을 시작한다. 좀 더 준비가 필요하지만 좀 지나고 나서 와 줘.

소드 : …예 예. 기분이 내킨다면 다음 번에 찾아가 보지. 그것보다도 좋은 정보란 그것뿐인가?

노이먼 : 앗 잊고 있었다. 이 세계에 또 새로운 지면이 만들어진 것 같다. 시계탑을 내려가보면 있을 거라고 생각해. 그럼 또. 나중에 기다리지.

소드 : …뭐가 뭔지. 여기는 헛소리&잡담의 천국인가? …시계탑 아래 새로운 토지라. …하아.

시계탑 아래로 가기 전에 마스터가 말한 대로 마법과 스킬의 등록을 한번 살펴보자. 스킬의 경우는 던전에서 우선적으로 사용할 스킬을 제외하고는 일단 봉인해 두는 것이 좋다. 소드의 집으로 가서 아이템을 정리하고 잡아온 몬스터를 방목하거나 등록시키는 일도 해줘야 한다. 매 번 던전이 끝날 때마다 이런 번거로운 작업을 거쳐야 하니 빼먹지 말고 꼼꼼히 처리하자. 또한 아이템의 경우는 캐릭터마다 가지고 들어갈 수 있는 아이템의 수가 다르지만 많은 양은 가지고 들어갈 수 없으므로 소비성의 아이템의 대부분은 팔아버리는 것이 낫다. 소드의 경우는 4개까지밖에는 가지고 들어갈 수 없다.


▲ 몬스터를 등록하지 않으면 나중에 던전에서 사망할 때 잃게 된다


▲ 많은 아이템이 있어도 다 그림 속의 떡과도 같은 것

아무튼 정리가 대충 되면 시계탑 피스로 이동하자.

소드 : 하아 완벽하게 바뀌어 주었군. 뭐야 이 풍경은 무슨 일이 생긴거지 나는 어디서 온거지? 모르겠군…. 하지만 … 또 귀찮은 일이군. 그것만은 확실한가? 됐다 됐어. 쓸데없는 일 생각하는 건 이제 그만 두자. 사람은 기분 내키는 대로 하는 게 최고지. 심각하게만 있으면 아무 것도 못해. …결정했다 이제 쓸데없는 일은 생각하지 말자.

제 2스테이지는 피스에서 나온 곳에서 바로 오른쪽에 위치한다. 마을에 있었던 수수께끼의 남자가 이미 와서 보고 있다. 새로운 토지 앞에서는 상당히 눈에 익은 청년이 엎어져 있는데… 그 이름도 유명한 MD 게임 랜드 스토커의 주인공 라일이 아닌가?


▲ 라일이군 얼마만인가?

소드 : 응? 아직 살아있군 일단 숨도 붙어있고. 이봐 당신들 계속 여기 있었던 건가? 이 녀석 어떻게 된 거지?

유적 도굴꾼 두목 : 우리들도 지금 왔을 뿐. 이 도로에 들어서자 이 녀석이 슬그머니 나와서…

유적 도굴꾼 부하 : 우리들이 보는 앞에서 쾅하고 쓰러졌다.

쓰러져 있는 소년 : 우…윽

소드 : 옷 정신이 들었군 . …자 그럼 난 갈테니까.

쓰러져 있는 소년 : …프라이데이 프라이데이는… 어디있지? 이봐 너 프라이데이를 모르나? 같이 있던 내 파트너다.

소드 : … 몰라 난 이사온 지 얼마 안 되서.

쓰러져 있는 소년 : 내 이름은 라일. 직업은 트레져 헌터다. 굉장한 보물이 있다는 소릴듣고 이 유적… 「왕의 묘」에 잠입했다. 거기서 나는 오래된 책을 발견했어. 어쨌든 그 책을 보자마자 아무래도 상태가 이상해졌다.

소드 : 책을 읽자… 마자?

라일 : 그래 . 커다란 지진이 일어나고 그 영향으로 함정이 움직이기 시작했다. 겨우겨우 빠져 나오긴 했지만 어쨌든 그때 프라이데이와 떨어진 것 같다. 부탁한다. 프라이데이를 구해줘. 유적의 보물은 네가 가져라. 그러니까 프라이데이를 찾아줘.

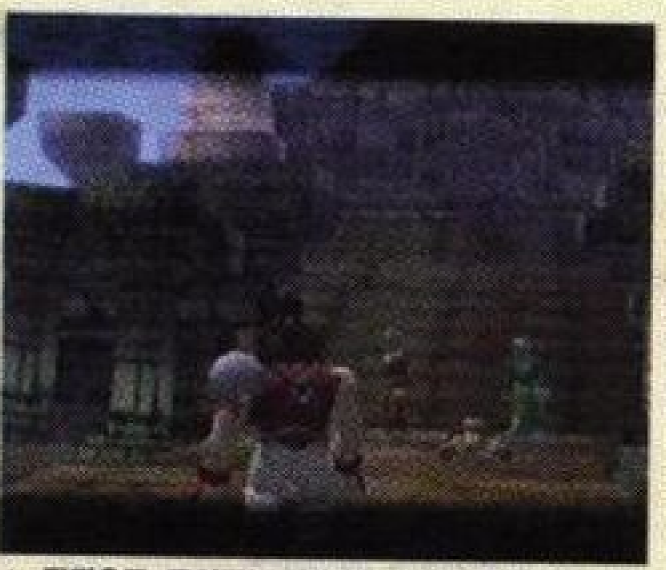
소드 : 이봐 너까지 이 나에게 그런 걸 명령하는 건가? 나는 이미 그런 건…

라일 : 부탁한다… 프라이데이를… 그러니까… 프라이데이는 귀여운 여자아이다…;

소드 : 이봐 정신차려… 칫 또 기절했군 ……; 뭘 부탁해도 무리야. 명령받거나 부탁받는 건 이제 질렸어. 절대로 싫으니까…;

말은 그렇게 하지만 게임의 진행을 위해서는 어쩔 수없는 법. 두 번째 던전의 입구로 들어가도록 하자.

소드 : 에에 가요. 가겠습니다. 가면 되는 거지 가면 …제길.



▲ 던전으로 들어가는 소드의 모습을 바라보는 이 남자는?

던전
왕의 묘 - 전 9층

이 게임에서는 그래도 좀 긴 편에 속하는 던전이다. 함정의 수도 많아지고 적들도 더 강력해지지만 첫 번째 던전과 클리어 방식은 다를 바가 없다. 괜찮은 동료를 얻고 싶다면 이 던전에서부터 몬스터를 잡아두는 것이 좋다. 던전이 길기 때문에 식량 걱정을 하게 될지도 모르지만 그다지 힘들게 클리어되는 곳은 아니니 느긋하게 조사하자. 만일 힘에 부친다면 아까 말한대로 노이먼에게 의뢰를 맡기거나 몹이 동굴에 실없이 들락날락거려야 하는 신세가 되어야 할 지도 모른다.

BOSS



▲ 별로 다르지 않다. 여전히 느리기에…

공격방식이나 파워에 별 다른 특이점이 보이지 않는 보스. 여전히 느린 공격 때문에 '어서 죽이자'라는 생각만이 들뿐이다. 가끔 두번씩 공격해오는 때도 있으니 체력에는 좀 주의해두자.

프라이데이 : 라일…! …얼레? …라일이 아니네?

소드 : …네가 프라이데이인가? …과연. 라일 녀석 한방 먹었군. 뭐가 귀여운 여자애냐…

프라이데이 : 에? 라일을 알고 있어?

소드 : 알고있다라… 뭐 모르진 않는다는 것도…; …부탁 받았다. 너를 도와주라고.



▲ 폴리곤으론 이렇게 표현되었군. 프라이데이

프라이데이 : 그럼 라일은 무사해?

소드 : 아아 조금 약해졌지만 뭐 무사하지. 아무튼 여기까지 왔어. 여기서 탈출하자. 자 이곳에 들어와라.

프라이데이 : …응. 그럴께.

프라이데이를 데리고 밖으로 나오면 엎어져 있던 라일이 없어진 것을 알 수 있다.

소드 : 자 밖으로 나왔다. 너의 애인이라면 바로 저곳에.

프라이데이 : 라일! 라일! 없잖아 라일!

소드 : 그러니까 아까까지는 있었어. 그렇게 놀라지 마. 좁은 곳이니까 금방 찾을 수 있을꺼야

프라이데이 : 정말? 라일을 못 찾으면 네 머리 쥐어뜯을테니까!

소드 : …예 예. 알겠습니다. …그렇다고 해도 그 녀석 어디로 가 버린 거지?

라일이 갈 곳이야 뻔하다. 당연히 소드의 집이다. 집으로 들어가면 침대에 누워있는 라일을 볼 수 있다.



▲ 호오~ 둘이 만났다! 둘이~

프라이데이 : …라일! 살아있었어 유령이 아니야! 잘됐다…; 이제 두 번 다시 못 만날꺼라고 생각했어. …다행이야.

소드 : 캬아~ 감동의 재회! 쿠~ 눈물나는군! 우~ 거짓말이지만.

라일 : … 아아 프라이데이인가? 다행이다. 무사했군.

프라이데이 : 라일! 만일 라일이 죽었다면… 나 그런 바보같은 생각을 하고 하지만 정말 다행이야.

소드 : 이봐 꼬마야. 너도 제법이군. 뭐가 「귀여운 여자」냐. 날 한 방 먹이다니 정말 좋은 근성이군. 고생 끝에 도착해보니 작고 성깔있는 서큐버스 아닌가? 정말 이익이 안 되는 모험이군.

프라이데이 : 잠깐 기다려! 뭐가 이익이 안돼! 나처럼 귀여운 여자를 구한 것으로 만족해야지. 보통과는 틀리잖아? 입 다물지 말고 뭔가 말해!

라일 : 그만둬 프라이데이. 고마워 프라이데이를 구해줘서. 다시 한번 감사한다. 내 이름은 라일. 트레져 헌터다. 당신 이름은?

소드 : 나? 난 소드. 특기는… 여행인가? 그것보다도 너 같은 어린애가 트레저 헌터라고? 너 몇 살이지?

라일 : …올해로 91세. 우리들 숲의 일족은 장수 체질이라서 91세라고 하면 확실히 아직 어린애… 젊기는 하지만.

소드 : …과연.

라일 : 그보다 신경 쓰이는 일이 있다. 혼자 있을 때 이상한 할버지가 와서…

소드 : 마스터가?

라일 : 아아 그래. 그리고 나를 「영웅」이라고. 그 녀석이 말한 게 사실인가?

소드 : 글쎄? 난 너랑 똑같애. 그 녀석에게서 이야기를 들었을 뿐이지.

라일 : 그런가? 이야기는 알았어. 내가 그 영웅인지 뭔지는 모르지만… 움직일 수 있게 되면 너를 돕지. 프라이데이를 구해준 답례. 절대로 잊지 않을 테니까.

소드 : …알았다. 기분은 받아주지. 그럼.

이제 새로운 모험 준비를 위해 집밖으로 나가면 수수께끼의 남자가 찾아와 소드에게 말한다.

수수께끼의 남자 : … 소드. 너의 힘을 빌리고 싶다. 무리하게는 말하지 않겠다. 생각이 나면 내 집으로 찾아와 줘.

소드 : 이봐. 뭐야 갑자기! 아니 우선 넌 누구야? 뭐가 '힘을 빌리고 싶다'야. 내가 알 리가 있나. 정말이지. 절대로 안 가. 저런 녀석의 집. 누가 가겠어.

잘 보면 마을 어귀에는 새로운 토지가 생긴 것을 볼 수 있다. 이번에는 현대의 일본?

소드 : …뭐야 이건. 이게 새로운 세계의 조각인가? 그렇다해도… 뭐야 여기 이상한 모양의 건물들만. 살고 있는 녀석들도 확실히… 그렇겠지. 하아. 또 걱정거리가 늘겠군. 이러면.

일본 피스에서는 편의점과 목수의 집이 어디인지 정도만 알아두고 일단은 물러서자. 다들 비싸기 때문에 아직은 침을 흘릴



▲ 편의점에서도 미니게임을 판매하고 있다

수 밖에 없다. 특히 목수의 경우는 소드의 집을 수리하거나 몬스터 목장을 늘려주는 일을 하는 상당히 필수적인 인물이라고 할 수 있다. 비싸지만…

그리고 나서는 수수께끼 남자의 집으로



▲ 멋진 음악이 흘러나오는 목수의 집

찾아가 보자.

소드 : 흥. 이래저래 말해도 결국 와버리는 건가… 나는. 그 서큐버스의 일도 그렇고. 나답지 않아. 대체… 모르는 아저씨를 따라가면 안 된다고 어머니가 말했고… …바보인가 나는.

수수께끼의 남자 : 와 줬는가? 갑작스레 미안하지만 네가 가지고 있는 그 「문장」을 나에게 빌려줘.

소드 : 흥. 정말 급한 녀석이군. 넌 너무 제멋대로야. 스스로도 그렇게 생각 안 해?

수수께끼의 남자 : …미안하다. 사람 사귀는데 익숙하지 못해서. 알았다. 확실히 설명하지.

소드 : 간단하게… 아니 알 수 있을 정도로만 간단하게.

수수께끼의 남자 : …나는 봤다. 네가 그 미궁으로 들어가는 걸. 그때 너는 문장을 사용했다. 그 능력으로 결계를 넘어서…. 그러니까. 나는 생각했다. 그 문장만 있으면 내 집안에 있는 결계도 빠져나갈 수 있을 거라고.

소드 : …그러니까 말했잖아. 제멋대로고 당돌하다고. 너 누구야? 무슨 이름이고. 어째서 여기에 있지?

수수께끼의 남자 : ……. 미안했다. 이름도 말하지 않고 이야기를 시작한 건. 정말이지 실례되는 일이었다. 내 이름은 라오. 자유군의 병사로서 싸우고 있었다. 물론 여기와는 다른 세계에서지만…. 적의 이름은 해방군. 자유군과 해방군은 몇 천년이나 옛날 전부터 싸움을 이어왔다. 왜 싸우는 건가? 무엇을 위해서 싸우는 건가? …아무도 모른다. 기억하지 않는다. 그 불모의 전장에서 언제부턴가 그 불길한 공간 「팬텀 존」이 출현했다. 죽은 병사들의 원념이 만들어냈다는 무서운 이공간… 한번 팬텀 존에 들어가면 이미 탈출하는 방법은 없다. 죽을 때까지 망령과 계속 싸우는 것이다. …어느 날의 일이지. 나도 그 공간에 먹혀들었다. 소문대로 마치 지옥이었다. 결코 끊임없이 망령들이 싸움을 걸어오고 대세의 병사들이 살해당했다. 그리고 그들도 망령이 되어서…. 정신이 들자 나는 혼자 남았다. 그래도 나는 계속 싸웠다. 나는 병사였으니까. 하지만 너무나도 처절한 싸움이었다. 단 혼자서 3년… 5년… 아니 더 긴 시간 계속 싸웠다. 그러는 사이 나는 알았다. 이 존의 비밀을… 그러나 나는 기진맥진해 있었다. 벼랑 끝에 내몰린 나는 존의 일각에서 이 방을 발견했다. 그리고 기이한 책을 보았다.

소드 : 너도 그 책을 보고 이 세계로 연결된 건가? 너도 「영웅」이었던 건가?

라오 : 영웅이라… 나에게 가장 어울리지 않는 말이군. 나는 병사다. 단지 싸우기만 하는 기계다.

소드 : …저기 감상에 잠겨있고 싶은 건 알겠지만 하나 질문해도 돼? 너도 영웅으로 불렸다면 그 마스터라는 할아범을 만났겠지? 문장의 얘기 듣지 못했어?

라오 : 그 노인과는 만났다. 하지만 아무래도 그가 말하는 것을 들을 기분이 아니었다. 노인도 내 태도에 진력이 났는지 그 이후 접촉이 없다. 따라서 문장의 일도 듣지 못했다.

소드 : 이거 또. 사람은 겉보기랑 틀리다니까. 의외로 덜렁대는군. 흐음. 그래서 문장을 가지고 결계 안으로 들어가 뭘 하겠다는 이야기인가?

라오 : 저 결계 안에는 아직도 그 요사스러운 팬텀 존이 존재하고 있다. 그 땅으로 돌아가 그곳의 골인 명계의 왕을 어떻게든 쓰러뜨리고 싶다. 이곳에 날아오기 직전 그 저주받은 괴물의 존재를 드디어 알아챌 수 있었다. 모든 것의 원흉은 그 명계의 왕이다. 녀석이 사자의 혼을 조종해 존의 확대를 진행시켜왔다. 막판에는 지상세계 전체를 팬텀 존으로 만들기 위해. 문장을 빌려주기 싫다면 그래도 나는 상관없다. 네가 영웅으로서 행동하고…

소드 : 자 넘겼다. 어떻게 사용하는지는 네 자유다.

라오 : 고맙다. 뭐라고 감사해야할지…

소드 : 아무말 하지마! 나는 남자에게 감사의 말을 들으면 엉덩이가 가려워진다. 그러면… 뭐 수고해라.

라오 : 미안… 은혜는 갚겠다.

이제부터 플레이는 라오의 시점으로 바뀐다. 라오를 움직여야 하는 것이다. 그러므로 모험의 준비도 라오에게 맞춰주어야 한다. 기왕이면 노이먼의 의뢰 등을 통해서 라오의 레벨을 좀 올려두고 스킬도 어느 정도 익힌 다음에 던전에 들어가는 것이 좋을지도 모르겠다. 노이먼의 의뢰는 돈이 되기도 하니 소드의 집에서 소드로 캐릭터를 변경해 불의 동굴이나 왕이 묘를 계속해서 클리어 해나가야 할 것이다. 물론 미니게임으로 돈을 버는 것이 가장 쉬운 일이지만….



▲ 몬스터 포획 의뢰가 가장 무난한 의뢰가 될 것이다

던전
팬텀 존 - 전 7층

이름 그대로 고스트들이 판치는 곳이다. 이 언데드 몬스터는 마법도 쓰기 때문에 제일 먼저 해치워야 하는 대상이기도 하다. 그외에 적들이 상당히 강력하지만 일단 던전 자체가 짧으니 레벨을 위해서라도 전투는 모두 거칠 수 있도록 하자.

BOSS



▲ 병사의 망령인가?

보스 역시 공격력이 상당하지만 라오의 레벨을 착실히 높여두었다면 전혀 상대가 되지 않을 것이다. 오히려 몬스터들이 위험한데…만일 몬스터가 사망했다면 던전을 나가기전에 부활의 열매로 다시 되살리는 것 잊지 않도록 하자.

라오 : 무사생환인가? 내 친구여 내가 할 수 있는 일은 끝났다. 어쨌든 편안히 잠들어 줘. 그렇다. 그 소드라는 남자에게 예의를 표하지 않으면 안되겠지. 그 남자 집에 있을까?

소드의 집으로 가면 마침 라일도 깨어 있다.

소드 : 호랑이도 제 말 하면 온다더니, 지금 말한 라오가 왔군.

라오 : 소드여, 우선은 감사하다. 네 덕분에 나는 무사히 목적을 달성했다. 고맙다. 드디어 이걸로 녀석들도 편안한 잠을 맞이할 수 있다. 진심으로 감사한다. 뭔가 내가 할 수 있는 일은 없나? 원한다면 이 목숨이라도 내어주지.

소드 : 네 목숨인가…? 음, 정말 갖고 싶지 않군.

라오 : 그런가…. 그런데 이 남자는 누구지? 상처를 입고 있는 것 같았지만 네 형제인가?

소드 : 형제? 천애고아인 나에게 이런 진기한 동생은 없어. 아~ 귀찮지만 별 수 없지. 일단 소개는 해둘까? 이 녀석은 라일, 직업은 트레져 헌터, 올해로 91세라는군. 그리고 여기 너저분한 아저씨는 라오, 원래는 병사였다지. 이상.

- 퍽 -

소드 : 뭐하는거야 이봐!

프라이데이 : 이봐가 아니잖아 이봐! 내 소개는?

소드 : 작고 날개가 생긴 아무튼 시끄러운 생물. 이상.

프라이데이 : 내 이름은 프라이데이, 너무나도 귀여운 서큐버스, 라오 잘 부탁해요.

라일 : 라오 당신도 책을 통해서 이 세계로 왔다고 했지? 나도 그렇다.

라오 : 뭐라고? …그런건가, 괜찮다면 좀더 자세히 이야기를 들려주지 않겠나?

라일 : 알았다. 나는 유적을 조사하고 있었다. 그때의 일이지.

라오 : 흐음, 과연, 얘기는 잘 알았다. 우리들이 처한 상황에 대해서 일단은 이해했다.

라일 : 그렇군, 우리들에겐 공통점이 있어. 불가사의한 책을 통해 이 세계에 불려졌다는 점, 그 마스터라는 할아버지에게 영웅이라고 기대되었던 점.

라오 : 그건 그렇고 그 마스터라는 노인은 대체 누구지?

소드 : 내가 생각했지만 그런 건 꼬치꼬치 생각한다고 해서 정답이 나오는 것도 아니야. 불가사의한 책이라든가 이유를 알 수 없는 세계라든가 그런 것은 애초부터… 그런 것이 애초부터… 헉? 영웅? 세계…? 애초부터? 뭐야 그런가, 아이 할아범! …마스터! 나와라!

라일 : 뭐야… 갑자기?

소드 : …아니 아무 것도 아니야. 부르면 나올 줄 알았는데 안나오네. 역시. 그보다도, 내 생각이지만 너무 살벌한 풍경은 좋지 않아. 예을 들면 이 멤버다. 지저분한 남자만 있고 귀여운 여자는 한 사람도 없다. 영웅인지 뭔지는 모르지만 이런 남자끼리만 있으면 영 기운이 나질 않아.



▲ 남자 세 마리. 별로 보기 좋은 파티는 아니다

프라이데이 : 너 무슨 말을 하는 거야? 언니니 여자니 그런 말할 경우야? 대체 귀여운 여자라면 내가 있잖아. 라일도 그렇게 생각하지?

라일 : …에 귀여운 여자?

프라이데이 : 라일!

라일 : 그야 뭐 귀여운 여자는 한 사람이라도 많은 편이…인가.

프라이데이 : 뭐야! 점점, 소드 넌 대체 뭐야! 귀찮은 일은 질색인 남자가 뭘 수줍어하는 거야!

소드 : …별로, 나는 단지 자신의 순진한 기분으로 말하고 있을 뿐…. 라오 너도 지금 동료만으로는 재미없다고 생각하겠지?

라오 : 아아 나도 그렇게 생각해. 앞으로의 일을 생각하면 마법에 정통한 동료가 필요하지.

소드 : 이봐이봐 전혀 얘기가 빗나갔잖아. 정말, 병사는 성실하구만 응…?

순간 또 다시 지진이 일어나고…

소드 : 지진인가…? 흠흠 이쪽의 예상대로군. 어쨌든 또 나가야 할 차례인 것 같군. 그럼 외출 시간이다 이번에는 누가 나가지?

우선은 라일을 이용해 노이먼의 아이템 탐색 의뢰를 몇가지 맡아보자. 전보다 발견 확률도 높아질 것이고 라일의 레벨도 오를 것이다. 돈도 버니 이야말로 좋은 것이 아니겠는가? 라일의 레벨이나 다른 동료들의 준비가 끝나면 새로운 던전으로 가보자 이번에도 역시 시계탑 피스 언덕을 내려가 폐가가 있는 곳으로 가보면 안다.



▲ 흐음, 이번엔 신전이라…

던전에 들어가면 한 여자가 던전에 먼저 들어가는 것을 볼 수 있다.

마리 : …절대로 찾아 낼테니까, …여기네, …아마도.

소드 : 이봐이봐 기다려! …이런 가버렸군, 뭐야 저 녀석?

던전
대신전 – 전 11층

길다. 또한 보스도 강력하기 때문에 지루하다고 전투를 빼먹는 사태는 없도록 하자. 적들도 이제 다양해지고 포획하기에 알맞은 놈들이 많이 등장하므로 어찌 보면 절호의 기회라고도 할 수 있다.

BOSS



▲ 마법사와 그 일당. 강력하다

이번 보스는 상당히 강력하다. 우선은 뒷쪽의 보스인 여자 마법사와 회복 담당인 힐러를 먼저 처치해야 한다. 보스가 먼저 죽고나도 다른 몬스터는 살아있지만 우선 마법사의 전체 공격 주문부터 막아야하니… 번개속성에 내성을 지니므로 다른 것으로 공격하자. 물리치면 전설의 무기 중 하나인 미르마니아의 지팡이를 얻을 수 있다.

던전을 클리어한 후 아까의 여자가 신전을 빠져나가지 못해 발이 묶인 것을 볼 수 있다.



▲ 오오~ 마린! 샤이닝 다크니스의 마린이 아닌가?

마린 : 어째서? 어째서 열리지 않지? 열리라니까! …얼레? …누구?

소드 : 누구가 아니겠지? 너야말로 누구야? 뭘 하는거지?

마린 : 내 이름은 마린. 수행중인 마법사야. 저기 실은… 이곳은 마녀 미르마니아가 지배하는 지혜의 신전이라는걸 너도 알고 있겠지? 그래서… 이곳에 오면 굉장한 마법서 따위를 손에 넣을 수 있지 않을까 해서…하지만 괴물은 돌아다니고, 마법서 따위는 전혀 발견되지 않고… 한 번 나가볼까 하고 생각했는데…

소드 : 뭐야? 보물 도둑인가? 귀여운 얼굴을 하고 생각하는 건 치사한데.

마린 : …아니야! 당신도 똑같은 걸 생각하고 있는 거 아니야?

소드 : …틀려. 전혀.

마린 : 당신의 왔으니까… 아무튼 밖으로 나가고 싶어.

소드 : 밖으로 나가는 건 좋지만 조금 상황이 나쁘다고 생각해.

마린 : …상황이 나빠? 뭐야 그게? …앗 열렸다. 그러면 먼저.

소드 : 이런 이런

밖으로 나가면 동료들이 마린과 만나고 있는 걸 알 수 있다.

리오 : 여자인가?

라일 : 이 복장 이 지팡이… 마법사인가?

마린 : …아 예— 처음 뵙겠습니다. 나는 마린 이라고 해요. 예에 마법사로서 수행 중인 몸으로…

소드 : 뭐? 여자이고 마법사겠지? 위대한 마린 님 잘 오셨습니다 이 세계에. 그럼 이걸. 쓸데없는 물건이지만 선물로. 기분이니까 받아둬. 그럼 따라오실까? 자.

마린 : 저, 저기 이건… 잠깐 기다려… 뭐야?

소드 : 뭐야? 뭐야라고 말할 처지가 아니겠지? 잠자코 따라오면 돼. 그쪽이야말로 뭘 하는거야? 자. 빨리 와라.

마린 : …뭐야 저 태도! 그게 처음 대하는 사람을 상대로 하는말이야? …그런데 가버렸다. 뭐야 저 사람?

리오 : …소드다 나쁜 녀석은 아니야.

라일 : 마린 당신이 말하는 건 알겠어. 하지만 지금은 녀석이 말하는대로 해줘. 저 녀석의 태도 뭔가 있는 것 같아. 확실히 깊은 생각이 있을거야… 아마도.

마린 : …됐어요. 알았어요. 저 녀석이 말하는대로 해보지. 그런데… 여기 어디예요 대체…



▲ 이곳이 마스터 피스

이젠 마린이 플레이어가 된다. 라일 때와 마찬가지로 노이먼의 의뢰를 받으면서 레벨을 좀 올리는 것에 전념하자. 스토리 진행상으로는 일단 마린이 소드가 있는 마스터 피스까지 가야 한다.

소드 : 어 늦었군. 기다렸잖아.

마린 : …잠깐. 저건…

소드 : …할 수 있나? 아니 너라면 가능할 거야. …그렇지?

마린 : 그러니까 무슨 말을 하는 거야? 할 수 있나라니? …뭐가?

소드 : 알고 있을텐데?

마린 : 그러니까…

소드 : 알고 있겠지? 너라면 알 거다. 그걸 모를 정도라면 넌 이곳까지 오지 않았어.

마린 : 알고 있어요 그 정도는. 하지만 어째서… 그런 건가? …그런 거로군. 나쁜 예감이 드는군. 또 귀찮은 일에 휘말려버린 건가…? …좋아 이젠 …시작해요. 나는 애원한다. 나는 애원한다. 위대한 지혜의 왕 창조왕 마에리티의 세 번째 제자 유모·스모의 그림자에게 원한다. 존재와 비존재의 열쇠를 역전시켜 모든 인과의 서열을 해방시켜라. 나는 애원한다. 나는 애원한다. 유모·스모여. 법의 오른손 혼돈의 왼손을 들어올려 만들어진 인과의 진정한 해방을 나타내라. …열려라!



▲ 이곳을 통해 마스터 피스의 아래로 내려가자

소드 : 성공이군. 너의 해주(解呪) 마법 훌륭하군. 내가 간파한 대로다. 너라면 절대로 가능할 거라고 생각했어. 뭐라해도 저 마스터가 불러온 마법사. 그 정도의 마력은 당연하겠지. 하지만 그것이 녀석의 명을 재촉하게 되었다. 내 생각이 맞다면 이걸로…마린이라고 했지? 고마워.

마린 : 역시 저건 누군가 설치해 놓은 봉인이었어. 하지만… 그렇게 위험한 상대인가? 사정을 이야기하는 것도 불가능하고… 그런가 전부 듣고 있는 건가 그 녀석. 하지만 그래도…뭐야 저 소드라는 녀석. 제멋대로 지껄이고 싶은 만큼 지껄이고… 저런 자기 중심적인 건 처음 봤어.

소드의 목소리 : …우왓! 뭐, 뭐야 이게!!

마린 : 그 녀석의 비명… …뭐지? 대체 무슨 일이 일어난거지?

마린 : 소드 대체 무슨 일이 일어난거지?



▲ 안으로 내려가 보면 마스터의 모습을 한 석상 같은 것이?!

소드 : 이, 이녀석…. 이 할아범… 마스터 녀석 주, 죽었다….

마린 : 죽었다고…어떻게 된 일이야? 잘 살펴봤어? …하아 그건 그렇고 차례 차례로 뭐야 이게? 이젠 머리가 이상해질 것 같아. ……? 뭐지…석상? 으음 만들어진 물건 …글쎄? 혼을 담은 인형…?

소드 : 이 녀석은… 아니 이건 마스터의 시체가 아닌 건가?

마린 : 응, 아마도…. 확실히 이 육체에는 혼이 없어. 하지만 시체일 이유도 없어. 일시적으로 혼이 떠난 육체…. 하지만 그런 편리한 육체라니 구조를 알 수가 없어. 마법인가? 정령과학인가?

소드 : 구조는 됐어. 문제는 사실이다. 이 할아범의 혼은 자유롭게밖을 돌아다닐 수 있어. 그것이 무엇보다도 증거다.

마린 : 무슨 소리야?

소드 : 마스터… 이 할아범이 우리들을 이 세계로 부른 장본인이다. 즉, 이 녀석을 없애버리면 우리들은 원래 세계로 돌아갈 수 있지. 그리고 무엇보다 중요한 것은 지금이 그 절호의 기회라는 거지.

마린 : …뭘 할 생각이야?

소드 : 이렇게 할 참이다!

소드는 검을 내리치지만 강력한 바리어에 의해 오히려 튕겨나가고 만다. 그리고 눈을 뜨는 마스터.



▲ 역시 이것이 마스터

마스터 : 여기까지 생각했다는 건 무지막지한 바보인가? 아니면… 뭐 그건 됐고, 의외성은 즐거움의 가치가 있지만 이 육체 지금 잃어버릴 수는 없지. 영웅 소드여 조금은 진정하는 것이 어때? 일단은 내 이야기에 귀를 기울여라. …너의 생각은 맞았다. 이 세계를 만들고 너희들을 부른 것은 나다. 내가 모든 것에 중심에 있다. 그리고 동시에… 영웅 소드여 너는 스스로 구하는 대답에 아직 완전히 도달하지 못했다. 가르쳐줘도 좋고 대답해줘도 좋아. 하지만 아직 시간은 충분히 있다. 완전한 해답을 알고 싶다면 모험을 계속 하는거다. 내가 준비해 놓은 미궁에 들어가 괴물들과 놀고 오는 것이 좋아. 아무튼 또 하나 줄테니까.

말도 안듣고 소드는 다시 공격을 가한다 하지만 결과는 마찬가지.

마스터 : 무리다. …무슨 짓을 해도 똑같다. 0에서 0을 빼도 답은 0. 무리다 …너의 힘으로는 나에게 상처 하나 못내.

소드 : 할아범이…. 두고보자…. 바보로 만들고…. 이대로 있을까보냐….

마린 : 나 어째서 이런 곳에 와버린 걸까? 지금에 와서야 한기가 도는군. 이유도 모른채 저런 괴물과 만나고…. 저 마스터라는 노인. 저런 괴물 처음이야…. 진짜 괴물…. 메피스트 그 녀석과는 비교가 되지 않는 힘…. …그리고 차가운 마음. 돌아갈 수 있을까? 정말로.

밖으로 나오면 일행이 마스터 피스 주변에 모여있다.

라일 : …수고했어. 이야기는 여기서 들었어. 그건 그렇고 소드 녀석 무슨 생각을 한 거지? 말을 걸어도 대답도 없고 무서운 얼굴로 휑하니 가버렸다.

마린 : 정말 제멋대로인 녀석…. 아주 무시무시하게 휘둘려져서 끔찍한 꼴을 당했어요…. 대체 무슨 일이 일어난 건가… 아직 모르는 일 뿐이지만 그래도… 상황은 최악인 것 같네요.

라오 : 모르겠지만 최악인가? …쉽게 말하는군. 확실히 네가 말한대로군. 우리들도 이 이상의 일은 몰라. 너와 마찬가지다.

그때 또 다시 지진이 일어나고…

라일 : …지진인가? 또 새로운 모험이 준비된 건가? 마린 너도 우리들의 동료다. 그 문장이었으면 던전에 자유롭게 들어가 모험을 할 수 있다. 만일 지겨우면 우리랑 교대한다. 언제라도 얘기해.

이 번 던전은 역시 시계탑 피스를 내려가면 발견할 수 있다. 갱 영화에나 등장할 만한 도시다. 이 도시에는 콜렉션 아이템을 사거나 파는 곳이 있으니 돈이 모자랄 경우 이용하도록 하자.

던전
다운 타운 – 전 7에어리어

그다지 긴 던전은 아니지만 상당히 우회해야 하는 길이 많이 있어서 만복도에 조금 주의를 해야 할 것이다. 적들은 그다지 강력하지만 않지만 점차 파티로 공격해오는 놈들이 많으므로 이쪽도 몬스터 준비를 철저히 해야 할 것이다.

BOSS



▲ 2회공격에 순식간에 사망할지도 모른다

공격력이 좀 강력한 보스다. 마린이나 라일의 경우라면 앗 하는 사이에 2회 연속 공격을 받고 죽을지도 모른다. 회복에 신경을 써야 한다. 공격은 오히려 몬스터들에게 돌리는 것이 나을지도…



▲ 호오~ 레이디 스토커의 레이디가 아닌가?

레이디 : 잠깐~ 늦었잖아~ 뭘 꾸물꾸물대고 있는 거야?

마린 : …꾸물꾸물? …누구 말이지?

레이디 : 너 밖에 더 있겠어? 출구가 어딘지 몰라서 곤란해하고 있었으니까! 자 빨리 가르쳐줘. 어디에 출구가 있지?

마린 : 출구라면… 이곳의 보스를 이미 쓰러뜨렸으니까 이 근처에 출현해도… 가버렸다. 뭐지 저 아이?

던전을 나서면 다운타운을 여기저기 달리면서 혼란스러워 하는 레다를 볼 수 있다.

레이디 : 뭐야~ 이게~~ 마을이 모습이 이상해~! 어떻게 된 거지 이건? 큇스! 요시오! 누가 나에게 설명해 줘~~ 없는 거야 두 사람? 으음 누

구라도 좋으니까 설명해~
마린 : 뭐야 저 아이? 카아카아 소란스럽고 귀만 아프잖아. 소란을 피우고 싶다면 마음대로. 용무가 있어서 나는 먼저 갈테니까! 마스터가 나타날 조건은 이걸로 채웠을테지만…. 그 노인이 말한대로 순순히 믿어도 될까…?

조건을 채웠으니 마스터 씨스로 다시 가보자. 모두들 모여서 마스터의 대답을 기다리고 있다.

소드 : 여 기다렸어. 그런데 성과는 어떤가?
마린 : 모험은 끝났어. 약속대로 사람 부려먹는 것도 끝이야.
소드 : 그런가? 수고했어. 그러면 이번에는 내가 한번 힘쓸 차례다. 아직 자고 있는 거야 할아범! 자각 좀 해둬. 눈을 떠라!



▲ 이젠 이런 방법으로밖에는 깨우지 못하는 것인가?

소드 : …마스터. 약속은 끝이다. 또 하나 돌파했다. 자 빨리 자백해 주실까?
마스터 : 알았다 약속은 지키지. 모든 것을 이야기 해주지. 이 작은 세계를 만든 자… 주민을 모으고 모험을 준비한 자… 그리고 너희들을 부른 자… …나다. 모두 내가 한 일이다. 그것은…
소드 : 그 이유라면 이미 간파하고 있다. 아니 알게 되었다고 말해야 하나? 그 반대다. 너에게서 직접 듣고 싶다… 그렇게 생각하고 있다.
마스터 : 알고 있다. 네가 왜 그렇게 원하고 있는지도. 이 세계는 내가 만들었다. 하지만 너희들에게는 의문이 있겠지? 왜 무엇을 위해서? 어떤 이유로 이 세계를 내가 만든 것인가…? 그것은 이 세계가 나의 본질인 「책」이기 때문이다.
소드 : ………흠!
라일 : 책? 책… 읽는 책말인가?
마린 : …그런가!
라오 : …?
마스터 : 이 세계는 「책」의 안 속에 존속한다. 의외적인 공간이다. 내가 모든 것을 지배하는 상자 속의 정원이다. 이야기가 되기 위해서는 가장 중요한 무대인 것이다. 그리고 이것이 만들어진 목적은 하나. 나의 기쁨을 위해서다. 나의 본체…혼은 이 세계의 바깥에 존재하고 있다. 그곳에서 이 세계를 보고, 듣고 그리고 즐기고 있는 것이다.
이 세계에 일어나는 모든 것. 살아있는 인간이 연기하는 예상 불가능한 모험을. 이번 이야기는 특히 재밌군. 수고한 보람이 있다는 것이다.
소드 :역시 그랬던 건가…? 단지 즐기기 위해서 이런 세계를 만들고… 우리들을 엄청 고생시키면서 그 뒤에서 킥킥대며 웃고 있었던 건가? 훌륭한 취미로군. 정말. 하지만 그 대사 당신 입에서 들어서 다행이군. 덕분에 할 마음이 생겼어. 내가 어느정도 화가 머리끝까지 미쳤는지 그걸 확실히 가르쳐주지.

공격을 가하지만 소용이 없다.

마린 : 소드 무리예요. 저 녀석은….
마스터 : 너희들이 이길 상대가 아니다. 나는 최강이다…. 그렇게 「설정」되었다. 누가 뭐래도 나 자신이 그렇게 결정했기 때문에. 하지만 등장인물인 너희들에게 그 룰을 무시할 힘은 없다. 쓸데없는 생각하지 말고 주어진 모험을 수행하면 되는 것이다. 앞으로도 너희들의 모험은 계속되고 활약을 기대한다. 나를 지루하게 만들지 않도록 굉장한 모험을 보여줘. 만일 내가 지루해진다면… 이 세계가 어떻게 될지 그 보장은 할 수 없으니까.
소드 : 웃기지마! 나는…!

지진을 남기며 사라지는 마스터.

라오 : 힘의 차이 압도적인가….
마린 : 우리들은…무력한 건가?
소드 : 이대로 물러설 줄 알아! 나는… 저 녀석이 말한대로는 되지 않아! 모험이라고? 웃기지마! 나는 이제 두 번 다시 가지 않을테니까.

스드를 제외하고 밖으로 나오는 일행

라오 : 큰일이군.
마린 : 소드는?
라일 : 안에 남아있어. 무슨 생각을 하는건지 알 수 없어. 소드… 뭔가 생각이 있는 걸까?
마린 : 나도 몰라. 하지만 여기서 가만히 있어도 아무 것도 변하지 않는 것은 사실이야. 새로운 미궁이 출현한 것 같고 모습이라도 보러 갈까?
라오 : 알았다. 무슨 일이 있으면 언제라도 말해줘.
라일 : 조심해라. 마린.
마린 : …소드. 저 사람 대체 누구지? …생각해도 어쩔 수 없지. 논리적으로 생각하려 해도 확실한 대답은 나오지 않아. …가자.

새로운 던전을 보기 전에 새로운 동료가 생겼으니 일단은 소도의 집으로 한 번 가보도록 하자.



▲ 이 아이도 동료가 될 수밖에 없겠지?

라일 : 어서와 마린.
마린 : 어찌된 일이야? 대체 무슨 소란이야?
프라이데이 : 이 이상한 여자 때문이야! 갑자기 뛰어들어와서 카아카아 시끄럽게 굴고.
마린 : 그러니까 뭐야?
레이디 : 앗! …당신 누구였지?
마린 : …에?
레이디 : 그 시골 냄새나는 패션센스. 어디선가 만난 것 같군. 아닌가…. 뭐 상관없지. 그보다도 누구라도 상관 없으니까 확실히 설명해요. 앗. 그 전에 자기 소개를 하죠. 나는요 이래봐도 예의작법에는 좀 까다롭거든. 그런데 뭐지? 아. 자기소개네. 자기소개. 내 이름은 레이디. 직업은 없고 신부수업 중이라고 해야 할까? 온실 속 화초라고 해야 할까? 뭐 아가씨죠. 이유는 전혀 모르겠지만 내 미모가 불러들인거죠. 잘도 트러블에 휘말려드렸죠. 그 전에도 데스 아일랜드라는 섬에서 큰일이 있어서 굉장히 피곤해요. 그래서 휴식을 취할 겸 카지노로 유명한 온펌 마을로 놀러갔지만… 카지노에서 대승리. 호화롭게 노는데 렛츠 고! 라며 이때까지는 OK였는데 데리고다니던 남자 둘이 멍청이라서. 정신을 차리고 보니 카지노를 지키고 있던 갱에게 쫓기는 신세가 되어버렸어. 나는 평화주의가 모토이지만. 급한 불부터 꺼야하니까 조금만 역습을 가했지. 녀석들의 소유였던 호텔을 잿더미로 만들어 버리자 녀석들은 정말 화나서 쫓아오고 그렇다해도 그런 건 싫어. 호텔 하나 잿더미가 된 걸 가지고 그렇게 화를 내다니. 그리고 어쨌더라? 그래그래 그리고 결국 또 갱들에게 쫓기고… 일행과 헤어져 버리고 뒷골목에서 길을 잃어버리고. 이상한 책을 발견했어. 거기에 뭔가 신경이 쓰여서 그 책을 보니까…
마린 : 이변이 일어났고 이 세계로 날아오게 된 거지?
레이디 : 이 「세계」? 뭐야 그게? 세계에 이거라든가 저거라든가 하는게 있어?
마린 : 그러니까 지금은 설명할 시간이 없어. 관계없는 사람은…
레이디 : 홍이다! 관계있어! 아까 밖에서 어슬렁거리고 있는데 마스터라는 사람이 말했어. 「그대는 영웅 레이디! 동료들과 힘을 합쳐 모험을 떠나라!」…라고. 나는 영웅이에요.
라오 : 마스터…. 확실히 예상외의 일을 좋아하는

사람이군.

마린 : 이, 이건 장난이 아니야!

레이디 : 나 마스터에게 들었어요. 당신들의 동료가 되면 마음껏 날뛰어도 된다고. 그래서 뭐라해도 피해보상이라든가 배상이라든가 그런 거 없이 OK라고. 헤헤 기쁜걸. 구르고 부숴 날리고 마음껏 던져버리고… 뭘 해도 마음대로인가? 우— 재미있겠어!

라오 : 확실히 영웅의 소질은 있는 것 같군. …어떤 의미에선.

라일 : 할 수 없지… 앞으로 무슨 일이 있을지 모르니 동료는 한 사람이라도 많은 편이 좋지.

레이디 : 됐다! 이걸로 나도 마음껏 날뛸 수 있다! …아 잊었다 나 굉장히 땀을 흘려서 샤워하고싶다고 생각했는데, 아 그전에 배가 고프고 뭔가 단것이라도 먹고 싶고 그리고 아~최근 조금쯤은 체중에 신경쓰이니 다이어트 식품도 사지 않으면, 아 화장도 빠뜨렸다. 립스틱이라든가 여러 가지 필요하고… 그래 마을로 가면 되겠네. 그럼 난 아무튼 나갔다 올테니까! 내 차례가 되면 불러줘. 잊으면 안되요!

마린 : 가 버렸다. 저 아이가 새로운 동료… 괜찮은걸까?

이젠 던전으로 가보자. 던전은 마스터 피스의 뒷쪽에 생겨 있다.



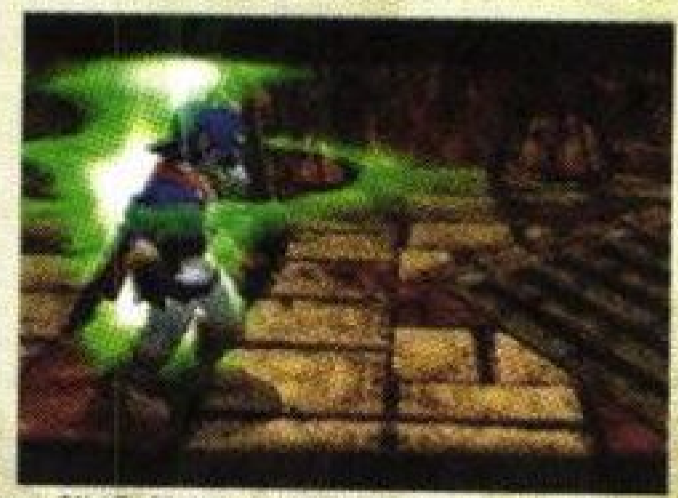
▲ 이곳이다

이제 다시 마스터 피스로 가보면 역사학에 관심이 많은 미스터 와이어가 주변을 서성이고 있는 것을 알 수 있다.

미스터 와이어 : 이야. 이상하군 이 안에서 계속 이상한 소리가 들려왔는데. 킹— 이라든가 펑펑이라든가 안에서 전쟁이라도 시작한 건가? 조금 엿보고 싶지만 뭔가 이상한 예감이 들고… 역시 그만두자.

라오 : …안은 상당히 시끄러워. …소드. 녀석은 무슨 생각을 하는 건지. 나는 이젠…

안으로 들어가면 소드의 무모한 공격 퍼레이드를 볼 수 있다.


▲ 회복을 해가면서 이게 무슨 짓인가?

마린 : 이제 그만해요 소드! 이 상태로라면 정말 죽어요!

소드 : 쓸데없는 걱정하지마! 시키는대로하면 돼! 마스터 어째서 숨 죽이고 있지? 이봐 덤벼!

마린 : 소드! 이젠 한계에요! 이대로라면!

라일 : 뭘 하고 있는 거야 대체….

마린 : 라일! 소드에게 말 좀 해줘요! 이제 그만두라고! 소드는 아까부터 계속 이 상태였어. 무리라는 걸 아는데… 자신이 상처입는 걸 아는데… 아무래도 그만두질 않아요.

라일 : 소드, 그만둬…

소드 : 오랜만이군. 모험은 즐거웠나?

라일 : 즐거웠나고? 소드 무슨 말을 하는 거냐?

소드 : 됐으니까 대답해라 라일. 나는 질문했다. 모험은 즐거웠나? 라고.

라일 : 즐겁다라… 그거야 아무튼 끝났지만.

마스터 : 뭐라고! 모험이 끝났다 라고… 무슨 소리냐….

소드 : 케케케케케켓 노린대로가 아닌가! 쿠— 최고의 기분이다.

마린 : …그래 그랬군 드디어 알았다.

라일 : 뭐가?

마린 : 마스터라고해도 신은 아니야. 신은 자유롭게 움직일순 있어도 혼 자체는 하나밖에 없어. 여기에 혼이 있는 사이에는 마스터는 이 육체에 머물러있어. 자유롭게 혼을 날려서 이 세계를 밖에서 보는 그런 일은 가능하지 않게 되지. 즉… 우리들이 모험을 하는 그 모습을 볼 수 없게 되지. 소드는 그걸 눈치채고 마스터로부터 최대의 즐거움을 빼앗아 보였어.

라일 : 그래서…그래서 뭔가가 변하는건가? 우리들은 이 세계에서 탈출할 수 있는 건가?

마린 : 아쉽게도 아무 의미도 없어. 마스터의 즐거움을 빼앗는 그 이상은 없다고 생각해. 단지 괴롭히는 것…

라일 : 뭐라고?

소드 : 헤헷 그대로! 즐겁군 괴롭힌다라! 할아범 울 것 같은 얼굴을 하고 있군. 케케케케케켓

라일 : …소드 너란 인간은….

마스터 : 이…

소드 : 뭐? 뭐라고 말했나? 하고 싶은 말이 있으면 확실히 큰 소리로 말해줘.

마스터 : …기어오르지마라.

소드 : 뭘 떨고 있는거야? 억지로 태연한 척 하는 것도 그만둬라!

소드는 맨주먹으로 마스터를 치기 시작한다. 의외로 맞는 마스터.


▲ 어라 이렇게 쉽게 쳐지나?

소드 : 뭐야… 이상하군…

마스터 : 잘도 눈치챘군. …눈치 채면 어쩔거지? 이 육체가 없어진다 해도 나에겐 손해가 없다. 다만 작은 「눈」 하나를 잃을 뿐이다.

마린 : 뭐라고!

마스터 : 하지만 빼앗는 즐거움은 두 번 다시 오지 않아. 살아있는 이야기. 그것은 굉장히 중요한 것이다. 유일무이한 것이다. …용서하지 않아. 나의 소중한 이야기에 상처를 주고 지저분한 발로 짓밟은 죄… 내 인내의 한계를 넘었다. 너희들을 소멸시킨다… 아닌 그런 정도론 가벼워. 나의 「책」안에 새로운 페이지를 추가하지. 목이 아무리 말라도 물을 마실 수 없다… 아무리 공복감을 느껴도 음식이 목구멍을 넘기지 못한다…. 생존 그 자체가 고통 밖에 없는 세계. 그곳에서도 극한의 고통. 애처로운 영웅들의 모습…. 고통만이 지배하는 세계. 죽는 것도 살아있는 것도 불가능하다. 영원한 벌을 받아라!

소드 : 흥. 훌륭하군! 해볼테면 해봐!

던전 　 인형의 관 – 전13층

가장 긴 던전이다. 그만큼 지루하고 힘든 곳이다. 역시 보스가 좀 강력하기 때문에 레벨을 올리는 데 아낌없이 싸워야 한다. 초반 적들이 상당히 강하기 때문에 매우 주의하지 않으면 초반에 모두 죽는 사태가 발생한다.

BOSS

보스는 마법사 하나에 몬스터 3명. 이전에 보았던 것과 틀린 점은 몬스터들이 마법을 쓸 수있다는 점이다. 우선은 보스인 마법사와 광대 몬스터를 먼저 처리하고 나머지를 처리하도록 하자.


▲ 이전과 비슷한 양상이다


▲ 말은 그렇게 했지만…

일행은 몇일이 지났는지 모르지만 분수대 앞에서 모두 널부러져 있는다.

소드 : 이 할아범 농담이 통하지 않는군…; 고통만의 세계라고… 제길… 정말로 할 줄은…

라오 : 그로부터 몇 일이 흘렀지… 안되겠군. 시간의 감각이 없군.

마린 : …기분이 나빠.

레이디 : 나 …머리, 아파…

라일 : 목이 엄청 마른데… 물을 봐도 먹을 기력이…;

소드 : 이대로라면 아무 것도 안 된다. 제길 알았어! 들어라 마스터! 알았다! 우리들의 패배다! 인정하지 완패다. 하지만…너는 이걸로 만족하는 건가? 엄청난 노력을 들여서 세계를 만들고 그것을 이렇게 파괴하고… 지금까지의 노력은 어떻게 되지? 또한 너도 이런 식의 끝맺음을 원하는 건가? 아니겠지? 네가 원하는 있는 것 은 좀 더 기분 좋은 결과겠지? 그렇다면 이렇게 되 버리면 어떡해? 너의 상상력, 한 가득히 굴려봐라. 그것을 생각한 만큼 강력한 괴물이고 무서운 미궁이고 뭐라도 좋으니 만들어라! 우리가 말하고 있는 의미 알겠나? …최종결전이다. 화려하게 결판을 짓자고! 우리들이 이기는가 네가 이기는가? 진짜 클라이막스, 대단원의 피날레다. 보고 싶겠지? 알고 싶겠지? 보여주지! 가르쳐주지! 그러니까 이제 됐겠지? 마을의 사람들도 해방시켜라. 전부 원래대로 돌려보내! ……대답이 없군. 할아범 녀석 화가 단단히 난 건가? …화 내라구. 젠장…; 좀 더 애원하는 느낌이 필요한 건가…? 할 수없지 머리를 숙이는 건 용납할 수 없지만 이 상태라면 그렇게 말해도…; …마스터! …아— …에— 내가 나… 내가 나빴… ……; 에에이, 관두자 관둬! 누가 사과하나 빌어먹을 영감! 너 같이 성격이 비뚤어진 녀석에게 숙일 머리따윈 아무리 찾아봐도 달려있지 않아! 너한테 엉덩이를 흔들어대느니 영원한 고통 쪽을 선택하지! 알았다 마스터! 너 지금까지도 계속 그렇게 도망쳐왔군! 자신이 위험해지면 항상 이런 식으로 도중반발을 묵살한 거겠지? 자신의 패배도 인정하지 않고 타인을 없애버릴 마음도 없고… 정떨어지는 녀석이다! 이기는가 지는가 흑백을 가릴 용기도 없는 건가! 아… 이젠 진절머리 난다. 이제 나오지 않아도 돼. 너 같은 녀석과는…

마스터 : 소드여! 그것이 너의 혼의 울부짖음인가? 진실된 소리를 토해낸 것인가? 좋은 대사를 말해줬군. 내 이야기에 쓰기에 어울려…; 알았다. 소드, 이기는가 지는가 흑백을 가리자. 네가 말한 것 받아들이지.

소드 : ……!


▲ 문장이 돌아왔다

문장이 돌아오고 지진이 일어난다. 마지막 던전이 준비된 것인가?

마스터 : 들어라 영웅 소드여! 네가 원하는 최후의 모험의 탑, 이미 준비되어 있다. 너희들이 이기는가 내가 이기는가 너의 소원대로 결판을 짓자. 네가 말만 하는 인간이 아니기를 진심으로 바라고 있다. 그러면, 좋은 모험을…;

소드 : …문장인가? 이것을 손에 넣은 것이 기쁘다고 생각하는 순간이 찾아왔군. 뭐, 좋아. 약속은 약속이다. 잘 봐둬라 마스터! 이야기의 마지막에 어울리는 훌륭한 불꽃을 떠트려주지! 뒤집어지지 마라 할아범!

이제 마지막 던전을 위한 최종 준비를 하자. 마을에서 모든 준비를 마치고 있으면 언제나 같은 말만 하던 안드로이드 여성이 깨어나는 것을 볼 수 있다.


▲ 헉! 지금 일어난 건가?

크리스탈 : 저에게 입력할 명령은 아직 없는 것 같군요. 알겠습니다. 명령의 새로운 입력이 있을 때까지 대기 모드 속행합니다.

소드 : …어떻게 된거지. 대체?

크리스탈 : 처음뵙겠습니다. 마이 로드. 생산번호 20554B… 통칭 크리스탈 타입… 재기동 완료했습니다. 초회 기동이 아니기 때문에 세세한 스펙 설명은 생략하겠습니다. 현재 대기 모드로 있습니다. 자연 언어에 의한 음성입력이 가능합니다. 부디 명령을 부탁드립니다.

소드 : 명령? 잠깐 기다려. 나 그런 덴 약해서.

크리스탈 : 알겠습니다. 이후 명령의 새로운 입력이 있을 때까지 대기 모드 속행합니다.

마지막 던전이니 만큼 누가 들어갈지 잘 파악하기 바란다.

마스트 던전
~ 전 11층 ~

확실히 길다 층마다 꽤 넓은 것은 물론이고 통로도 길다. 적들은 최강급의 수준. 이제까지 길러온 몬스터들에 주의하는 편이 좋다. 넓은 반면에 아이템이 상당히 부족한 곳이기 때문에 만복도를 채우는 것이 상당히 힘들 것이다. 일단은 빨리 보스에게로 가는 것이 낫겠다는 생각이 들 정도다. 라일로 던전을 공략한다면 빵 열매를 좀 가져가야 될 것이다.

BOSS


▲ 이것은 진짜 보스가 아니다


이것이 진짜 보스다! ▶

첫 보스는 상당히 약하다. 모습에 비해서 주는 데미지가 매우 적다. 그 데미지조차 입기 싫다면 스테이터스 다운 마법을 걸어도 좋을 것이다. 전체 공격이 있지만 데미지가 워낙 적으니 무시해도 좋다.

첫 보스가 변신한 것이 이 진정한 보스! 양쪽에는 손 2개가 공격해오고 가운데 본체가 전체 빔 공격을 가해오는 방식이다. 양쪽의 손들도 HP가 700씩이나 되므로 일단은 몬스터들에게 맞추는 편이 좋을 것이다. 데미지는 아까와 마찬가지로 극미하기 때문에 모든 아이템과 마법으로 가장 큰 데미지를 주는데 궁리하면 될 것이다. 그러기 위해서는 플레이어가 마법과 일반 공격에 능한 사람이어야하는 조건이 있다는 점도 잊지 말자.

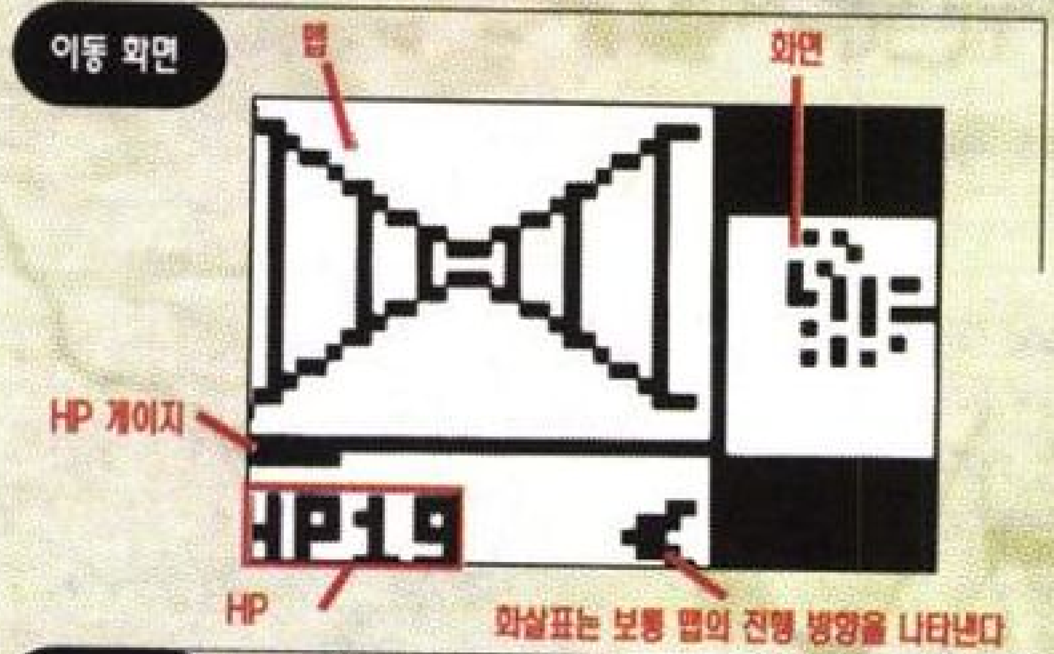
BONUS!! 미니 게임 일람

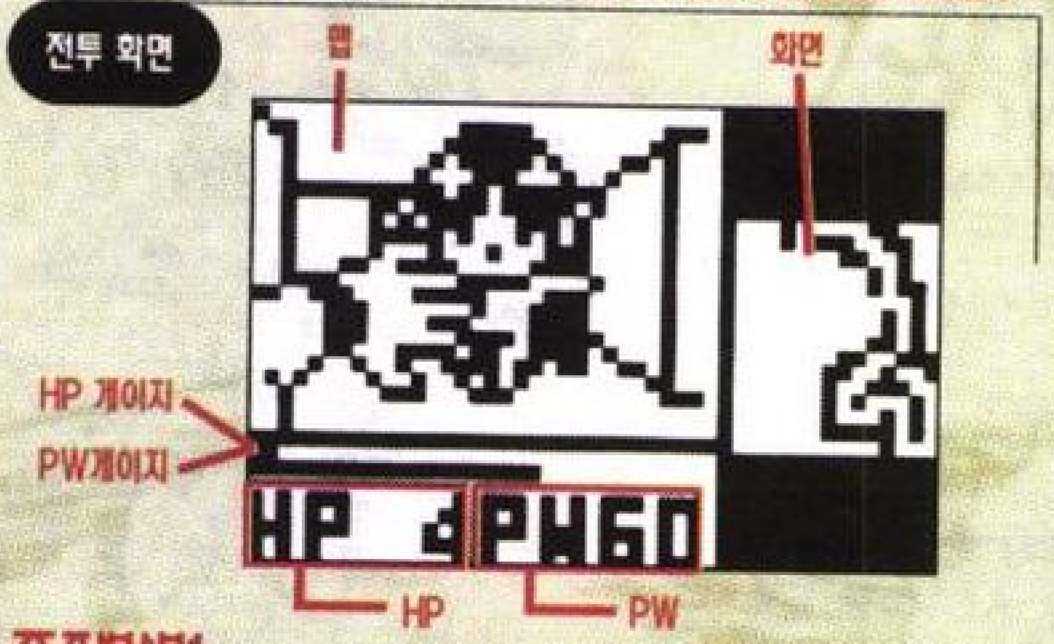
게임에 많은 도움을 주기도 하고, 한눈을 팔게도 해주는 VMS 미니게임을 이곳에 총정리해보기로 했다. 도움이 되기를 바라며….

투유다크 4(つゆダクⅣ)

게임소개

랜덤으로 생겨나는 3D 던저전서 몬스터들을 물리치면서 점차 아래로 내려가는 게임. 게임 종료 후 얼마나 많은 층수를 내려갔느냐에 따라서 토큰을 얻을 수 있다.





조작방법

이동 시

A버튼	커맨드 화면의 표시, 결정
B버튼	맵 위의 몬스터 점멸 - 맵 위의 몬스터와 아이템 점멸 - 돌아간다 / 취소
방향 키	위 : 전진 / 좌우 : 90도 회전 / 아래 : 후퇴

전투 시

A버튼	가드(누르고 있으면 HP 소비)
B버튼	공격(PW게이지가 높을수록 강력)
방향 키	아래 : 도망간다(도망치지 못할 때도 있다)

※이 게임에서는 PW게이지를 얼마나 채우느냐가 매우 중요하다. 많이 채울수록 강력한 공격을 할 수 있기 때문이다. 또한 A버튼으로 가드하면서 B버튼으로 공격하는 일도 가능하다.

●HP

체력. 이동중 시간과 함께 소비되고, 전투 시에는 데미지를 받거나 A버튼을 눌러 가드함으로써 소비된다. 0이 되면 게임 오버다.

●PW

공격력. 모으면 보다 강력한 공격을 할 수 있다. 공격을 행하고 나면 일단 0이 된다.

커맨드 화면

ステータス	스테이터스 화면을 본다
タベル	아이템을 먹는다.
ソウビ	아이템을 장비한다.
ステル	아이템을 버린다.

스테이터스 화면

FL	플로어
LV	레벨
M·HP	최대 HP
ATT	공격력
DEF	방어력
GRD	가드력
SCORE	스코어

아이템

상자 위에서 A버튼을 누르면 얻을 수 있다.

오이시풀(オイシ草) (그 장소에서 먹는다)	HP 20회복
에케에케의 열매(エケエケの實)	HP 100회복
검(劍)	공격력 UP
옷(服)	방어력 UP
방패(盾)	가드력 UP

※소지할 수 있는 아이템은 4개까지이다

※검과 옷에는 무게가 있어서 PW 게이지가 모이는 스피드나 공격발동의 스피드에 영향을 준다.

플로어 이동

아랫층으로의 이동은 계단에서만 이루어진다. 계단 위에서 A버튼을 누르면 계단 아래로 내려간다.

게임 오버

게임오버가 되면 내려간 층수에 반응해서 토큰이 모인다. 토큰은 본편의 몬스터 하우스에서 아이템 또는 현금과 교환할 수 있다.

이벤트

정령에 의한 이벤트가 일어나는 장소가 있다.

Healing	HP 전부 회복
Item map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 아이템이 점멸한다.
Monster map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 몬스터가 점멸한다.
Drop	미처 못 본 아이템을 줍지 않으면 게임이 진행되지 않는다.

톳파라이DE쇼쿠나이 (とっぱらいDEしょくない)

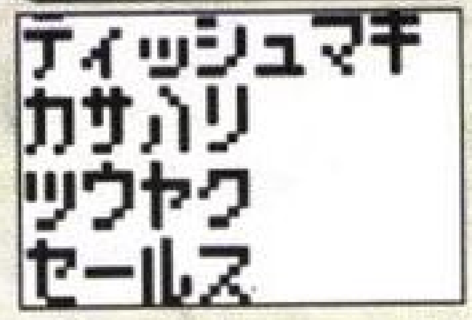
とっぱらい = 연예인이 사무소의 소개를 통하지 않고 보수를 취하는 일(업계용어)
しょくない = 내직(内職)의 업계적인 표현

게임소개

동료 몬스터를 비쥬얼 메모리에 전송시켜 몬스터의 육성과 토큰을 모으는 일이 가능하다.

처음에는 현재 가지고 있는 토큰 수와 출장중인 몬스터의 이름이 표시되고 다음과 같은 화면이 나타난다.

직업 선택 화면



※A버튼으로 커맨드 화면 표시

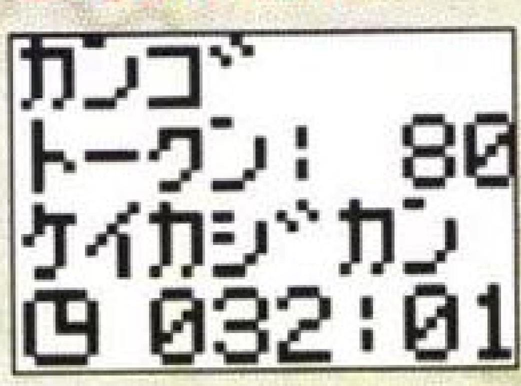
직업 화면



커맨드 화면



스테이터스 화면



커맨드 화면 보는 방법

aハタラク	일로 돌아간다
ネル	몬스터를 재운다
ステータス	스테이터스 화면을 표시한다
シゴトヤメル	게임을 종료한다

스테이터스 화면 보는 방법

가장 많이 선택한 직업이 표시된다

トークン	현재 소지하고 있는 토큰의 수
ケイカジカン	직업 경과 시간
チュウセイド	몬스터의 충성도
コウセンド	몬스터의 호감도
セッキョクド	몬스터의 적극성
ケツエキガタ	몬스터의 혈액형
A형	성실하고 진지함
B형	즉흥적이고 기분파
AB형	이중인격
O형	종후함, 마이 페이스
セイコウ	성공한 회수
シッパイ	실패한 회수

직업의 법칙

보수와 벌금

일정 시간 내에 일을 하느냐 못하느냐에 따라서 토큰으로 보수 또는 벌금이 지출된다.

농땡이치기

VIT가 적어지면 몬스터는 일을 안 하기 시작한다.

회복

없어진 VIT는 자면 회복된다.

다운

일을 도중 VIT가 0이되면 몬스터는 쓰러지고 잠시 명령 불능이 된다. 쓰러진 몬스터는 시간이 경과하면 회복한다.

피로

VIT가 적은 상태에서 오래 일을 하면 충성도가 떨어지는 등 몬스터의 패러미터가 변동한다.

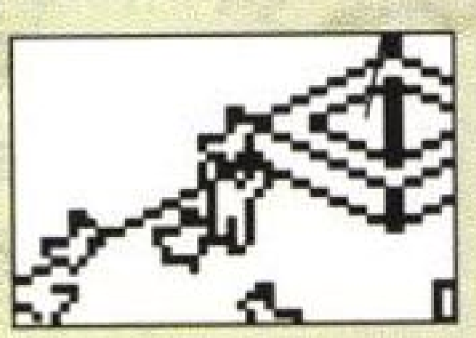
잘하는 것과 못하는 것

몬스터에 따라 자신 있는 직업과 자신 없는 직업이 있다.

시간 때우기 팩 (暇つぶしパック)

게임소개

방향키로 미니게임을 선택. 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.



●にわとりつかみ鳥

닭잡기 게임입니다

방법

이리저리 도망치는 닭을 잡아서 우리 안에 하나씩 집어던진다. 제한시간(30초)에 몇 마리의 닭을 잡을 수 있을 것인가?

* 정확히 우리 중간에 던지지 않으면 닭이 다시 우리에서 나올 수 있다

조작방법

A버튼	닭을 잡는다 / 던진다
B버튼	점프(+방향키 : 뛴다, +A버튼은 멀리 던진다)
방향키	이동

●Super Exotic Slot Machine

슬롯 미니 게임으로 토큰 수집이 가능



방향키 위, 아래로 BET를 결정해 A버튼을 누르면 슬롯이 회전한다. 그 상태에서 A버튼을 누르는 것에 의해 축이 하나씩 멈춘다. 같은 무늬가 나오면 토큰을 얻을 수 있다. 또 무늬 의 조합에 의해 얻는 토큰의 수는 틀리다.

●가장 위험한 가위바위보(最も危険なジャンケン)

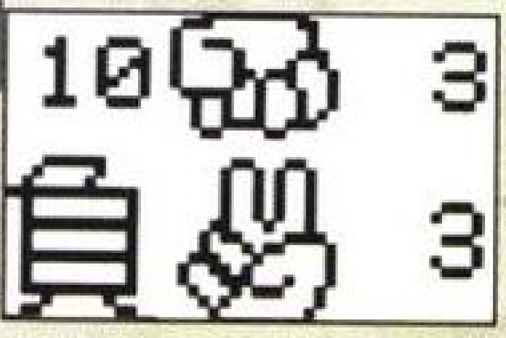
일정 수 이상의 승패를 결정하는 가위바위보 게임. 통신대전 가능… 하지만 누가 할지?

방법



▲ 작전화면

준비된 일전 수의 손을 결정해 자동으로 승부를 가린다. 대 CPU전에서 승수를 올리면 입력하는 손의 수가 늘어난다.

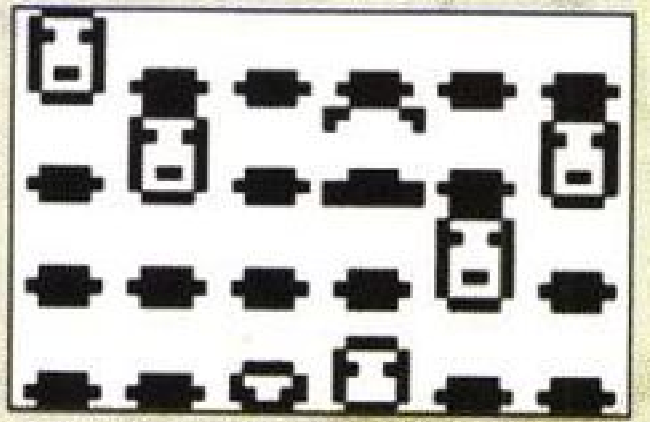


전투(?) 화면 ▶

サクセンカイキ	자신의 손을 결정한다. 방향버튼을 상하로 움직여 선택. 좌우로 커서 이동
オマカセサクセン	자신의 손을 CPU가 자동으로 결정
セントウカイシ	「VS COM」으로 대 CPU전. 「VS ニンゲン」으로 2개의 비쥬얼 메모리 접속에 의해 대 플레이어전이 시작된다. 승수가 일정치 이상을 넘기면 레벨이 올라가고 입력하는 손의 수가 많아진다.
ショウハイヒョウ	승패의 총계를 표시한다.

●두더지가 온다!(モグラがくる!)

스트레스 해소에 적합한 두더지 잡기 미니게임. 토큰 입수 가능.



방법

방향키로 커서를 이동, A버튼으로 두더지를 때린다. 스코어에 따라서 토큰으로 모을 수 있다.

영구승부(永久勝負)	시간무제한 모드
1분승부(一分勝負)	1분 이내에 몇 마리를 쓰러뜨리는가 승부
20초 정확승부(二十秒正確勝負)	20초 이내에 몇 마리를 쓰러뜨리는가 승부

※영구승부 중에 B버튼을 누르고 커맨드 화면에서 「ヤメル」를 선택하면 종료, 「スコア」에서 스코어 / 하이 스코어 표시, 「サウンド」에서 ON / OFF, 「ツヅケル」로 영구승부를 속행한다.

※20초 정확 승부에서는 두더지가 없는 곳을 치면 스코어가 감소한다.

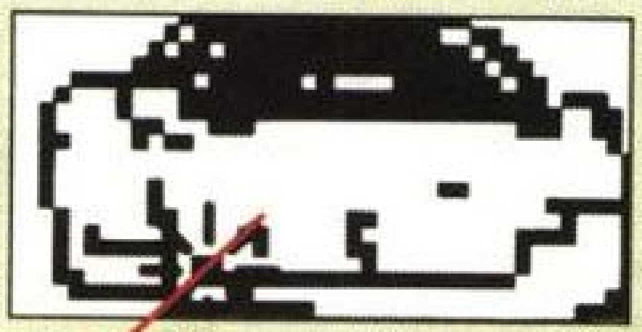
풍요로운 인생 팩(豊かな人生パック)

게임소개

방향키로 미니게임을 선택. 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.

절정 에디터(絶頂エデッタ)

비쥬얼 메모리에서 도트 그림을 그리는 경이의 에디터다.



커서

방법

방향키로 움직여 A버튼을 누른다.

조작방법

A버튼	도트를 찍는다
B버튼	도트를 지운다
방향키	커서의 이동
모드 버튼	에디터 커맨드 화면으로 돌아간다.

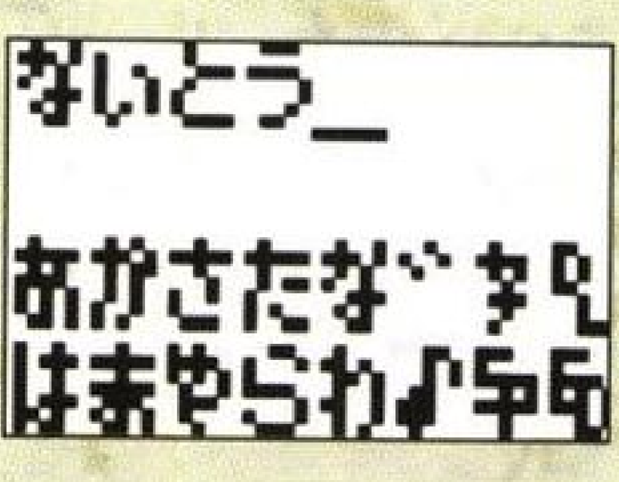
커맨드

에디트(エデット)	등록된 파일의 수정.
파일(ファイル)	세이브 파일의 관리, 사운드의 ON/OFF
변화(ヘンケイ)	파일의 소거, 좌우 반전, 선행이동
애니메이션(アニメーション)	세이브 파일을 슬라이드 쇼시킨다.

※그려진 그림은 본편의 몬스터 하우스에서 콜렉션 창고에 있는 액자에 그릴 수가 있다.

불꽃의 전화수첩

전화번호를 기록하는 미니 툴. 생일, 혈액형, 메모도 등록 가능. 비쥬얼 메모리끼리 등록 데이터를 교환할 수 있다.

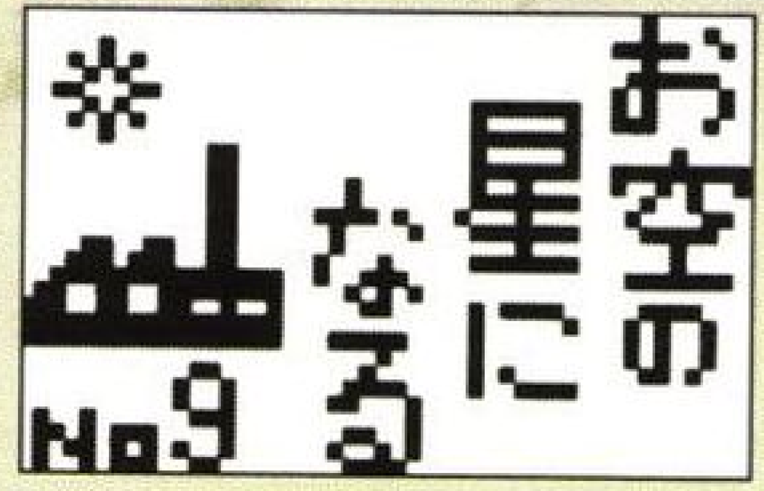


방법

リスト	등록된 데이터를 본다
ニュウリョク	데이터를 기록한다
シュウセイ	등록된 데이터를 수정한다
ショウキョ	등록된 데이터를 소거한다
ショウホウ	등록건수와 교환 데이터 수를 표시한다
コウカン	비쥬얼 메모리끼리 접속하여 데이터를 교환할 수 있다

※교환데이터는 많으면 많을수록 본편에 영향을 준다. 일단 같은 디스크에서 다운로드한 미니게임끼리는 명터 교환이 불가능하다.

점치는 밤(占いのゆかた)



방법

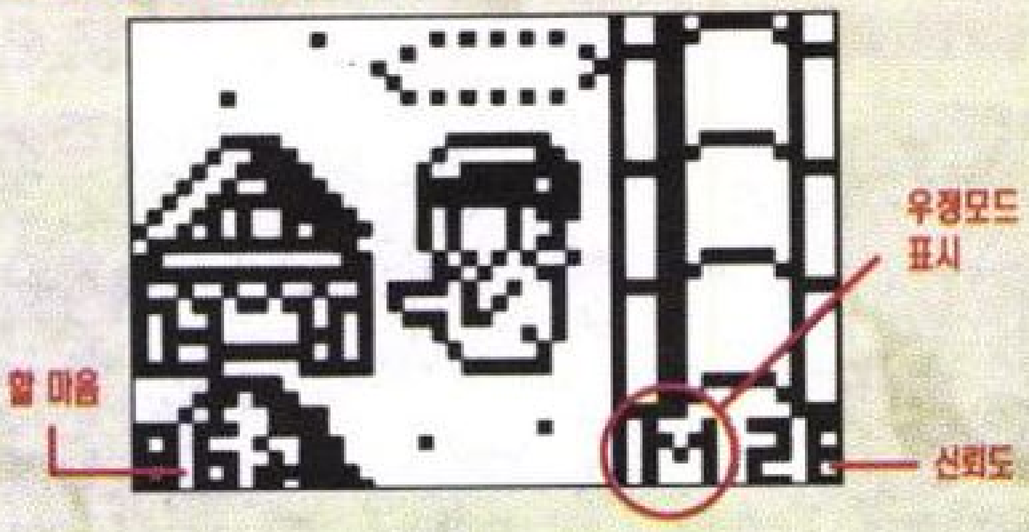
점치기 게임

キョウノウラナイ	하루에 한 번 뽑는 제비(24종류)
ウラナイイチラン	이때까지 뽑은 제비를 본다
ラッキーナンバー	오늘의 행운의 숫자를 선택해준다(8자리)
ラッキーカラー	오늘■ 행운의 색을 선택해준다

요구르트의 대모험 (ヨーグルトの大冒険)

요구르트의 대모험은 「왠 요구르트(何のヨーグルト)」와 「요구르트 맨션(ヨーグルトマンション)으로 이루어져 있다.

왠 요구르트(何のヨーグルト)



제시된 모험을 클리어하면 목적이 달성된. 하지만 요구르트는 제멋대로 움직인다. 플레이어의 생각대로 움직이지 않는다. 기본적으로는 요구르트의 생태를 지켜보면서 즐기는 게임이다. 할 마음(やる氣)이 0이 되면 게임 오버다.

우정 모드

단지 시간이 흐르면 「신뢰도」가 쌓여서 일정시간 움직일 수 있게 됩니다(우정모드). 또 요구르트 자신의 액션에 의해 할 마음이 늘기도 줄기도 합니다.

평상시

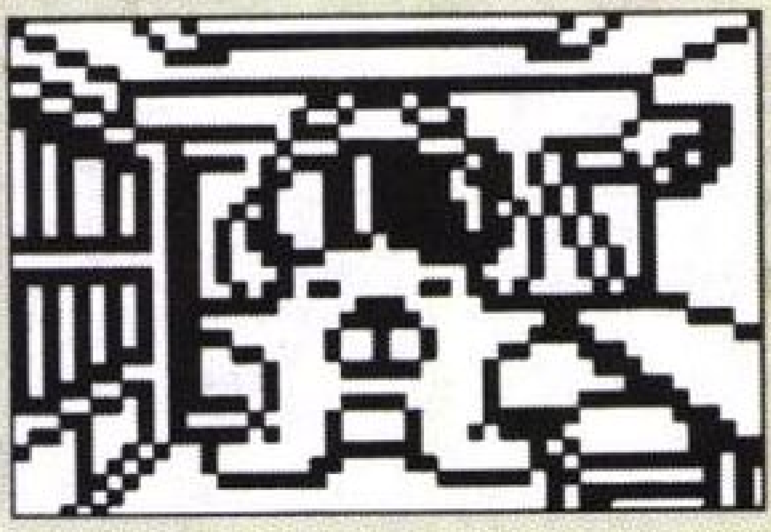
A버튼	우정모드로(신뢰도가 쌓였을 때)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 맵 - 돌아간다
방향키는 사용하지 않는다.	

우정모드시

방향 버튼	요구르트의 이동
A버튼	액션(무엇을 할지는 요구르트의 마음)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 맵 - 돌아간다

요구르트 맨션

크리어 행방에 따라 맨션에 다채로운 주민들이 늘어난다



난와카 전설(なんわか傳說)

잘 모르는 나라의 잘 모르는 용사의 잘 모르는 모험 이야기 본격 2D RPG. 맵 참조!

스토리

주인공 칸치키는 라지온 성의 니샤 왕으로부터 사회공부를 한다고 말하고 사라진 공주님 마치리온의 탐색을 의뢰받는다. 지금 왕으로 받은 비용 100엔을 가지고 탐색으 여행을 떠난다.

방법

주민 앞에서는 A버튼을 누른다. 뭐가 손에 넣을 일이 생길지도 모른다. 호텔에서는 숙박(HP, MP회복)이나 세이브, 상점에서는 장비품이나 소모품등의 구입이 가능하다. 또 이동시 주인공이 없는 부분에서 A버튼을 누르면 커맨드 화면(이동시), 전투시에는 플레이어 입력시의 커맨드 화면(전투시)이 표시된다.



표시(이동시, 전투시)

HP	히트 포인트 공격 받으면 줄어들고 0이 되면 마지막으로 세이브한 지점으로 돌아간다. 소지액의 반이 없어진다.
MP	매직 포인트 마법을 사용하면 없어진다.

커맨드 화면(이동시)

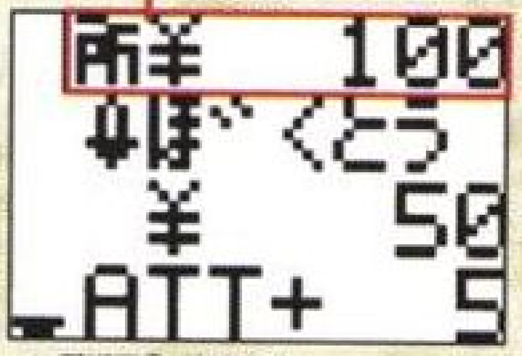
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
스테이터스(ステータス)	주인공의 스테이터스를 볼 수 있다.
조사한다(しらべる)	상자를 조사한다.
앨범(アルバム)	커맨드 화면(전투시)의 「기념사진(きねんしゃしん)」으로 기록한 몬스터(데이터)를 보ㄹ 수 있다.
사운드(サウンド)	사운드를 ON / OFF할 수 있다.

커맨드 화면(전투중)

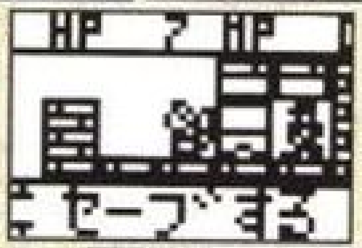
공격(こうげき)	공격을 한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
도망친다(にげちゃう)	전투에서 달아난다. 실패할 경우도 있다.
기념사진(きねんしゃしん)	만난 몬스터를 촬영한다. 커맨드 화면(이동시)에서 앨범 메뉴로 볼 수 있다.



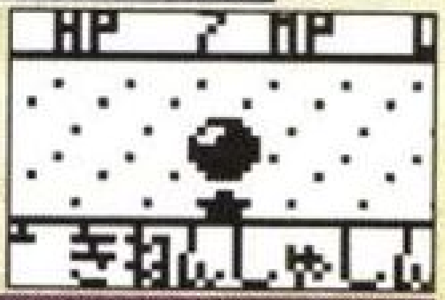
소지액



▲ 장비품은 상점에서



◀세이브는 호텔에서 한다



기념사진을 찍는다▶

아이템

エケエケのみ	HP를 회복시키는 열매
ぼくとう	공격력 5의 무기
ふるぎ	보통의 옷
いたきれ	보통의 방패

마법

ファイア	30데미지를 입힌다
ヒール	HP를 50 회복한다
キュア	상태이상을 전부 회복한다
ステルス	약한 적과 만나지 않는다(365걸음 유효)
エスケプ	던전 등으로부터 탈출(전투 중에는 확실?)
リターン	마지막 세이브한 마을로 돌아간다(필드에서만 가능)
Aアップ	공격력이 1.5배가 된다
Dアップ	방어력이 1.5배가 된다
Gヒール	HP를 전부 회복한다

상태이상

どく	10걸음에 한 턴으로 데미지
よわよわ	공격력이 70&%로
ふにふに	방어력이 70%로
まひ	전투 중 5회에 한번 행동불능으로





공략은 끝나지 않는다

소울칼리버

Dreamcast

장르: 격투액션
제작사: 남코
발매일: 8월 5일(발매중)
발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

지난호에 이어 DC의 대작 소울칼리버를 연재 공략한다. 필히 지난호의 시스템 공략을 완전히 이해한 후 이번 공략을 보도록 하자.

공략 ··· 김신권, 김상근

황색 소울 차지에서 가드 불능이 되는 기술

소울 차지 켄슬시 몸이 황색이 되는 것은 지난달 공략에 말한바 있다. 이 때 공격하면 가드 불능기가 되는 기술을 정리했다. 단, 기본적인 가드 불능기와는 달리 가드 임팩트가 되므로 주의하자.

볼도

기술명	커맨드
엘레강트 크로	→→A
엘레강트 텐더	←←A
프렌지 자이로	→A+B
매드 브라인드 다이브	↘A+B
밀리언 바이트	←(A+B)
데스 로즈	A+K
크레이브 로즈	(A+K)
인센 크랩	→→A+B+KK
얼터 스팅거	↙BKK
루니 슬링	(앉아서)↙or↓or↘B+K
뮤트 인 브레이즈	↗or↘로 이동 중A
퍼포네 아트	↓or↑로 이동 중B
럭 스팅거	(지 라크 중 발이 상대 쪽일 때)K
마고트 스팅거	(마고트 스탭 중)K

미츠루기

기술명	커맨드
호무라보에	→→A+B
오가미 아테	B→
후시아나	(앉아서)↘B
미네호무라	↖or↙로 이동 중BAB
라쿠도오노 사바키	(카스미 중)B
카가리보에	(카스미 중)A+B
사시후미 이와토와리	↓↘→B
요이노코레후지	→↘↓↙←(B)

지그프리드

기술명	커맨드
백 스핀 슬래시	←A
플라잉 엣지	→→A+B
램퍼트 버스터	B←
페이탈 다이브	←←B
펌멘트 디바이드	bA
드롭 킥	→→B+K
에어 디바이드	(베이스 홀드 중)K
핀드 셔터	(베이스 홀드 중)A+B

상파

기술명	커맨드
항굴자	aB
수익름	A+B
회굴참	↘A+B
경라울	←A+B
홍약자	←←B
사박	앉아서↘B
사태자	앉아서↘BB
괴황운	bA
상태자	일어서며bA
진보	↓B+K

소피티아

기술명	커맨드
소드 캐터락트	←←B
소드 프레드	←←B+K
플레어 해븐	일어서며B+K
홀리 토킥	←←K
엔젤 폴	↖or↑or↗KB
엔젤스프링	일어서며B
섬머솔트 킥	kB
토네이도 하이킥	전 방향으로 이동 중B+K
어센션 슈트	↘or↗로 이동 중B
엘크 스트라이크	↑or↓로 이동 중B
소드 캐터락트	↙or←or↖로 이동 중B
홀리 엑셀런트 킥	↓↘→n↓or↑K

맥시

기술명	커맨드
류먼한타	AAB
계새통	←AB
계룡맥	←A+B
장식 개 주쌍곡	앉아서A+B
새발	→B
가도범형	kB(K)
문곡 한타	문곡 중 B
녹존 순해통	녹존 중 B

성미나

기술명	커맨드
선진열항격	←A+BB
나선진	↙A+K
전단격	←B
예보첨격	bK
공식봉익참	B+K
공식비염인	↑or↓이동 중kB

아이비

기술명	커맨드
바이올렛 카슈	→A
룰 사인	←A
글로리 랑브라	↙A+B
프리티비 프렛지	↙B
스컴 랑브라	↙(B)
업센스 크리퍼	앉아서B
손 바인드	→(B+K)
피어레드 프리티비	↙B+K
이디에트 게이프	일어서며B+K
스파이럴 캐스트	←bAB
커트레스	→→B
블랙 커트레스	→→(B)
엔젠트 사인	↘로 이동 중A
안티 엔젠트 사인	↗로 이동 중A
프리티비 론드	무기 변형 후B+K

타키

기술명	커맨드
주자	A→
인	B↓
십자수	BA(K)
단주	B(K)
이뢰	←←K
홍월숙	숙의 자세 중↖or↑or↗KA
뇌운차	B+KBB

록

기술명	커맨드
토네이도 스파이크	→→(A)(B)
선라이즈 액스	앉아서AB
리버스 스파이럴 액스	일어서며A
아쿠스 허리케인	↘A+B
록 크레이터	BB
그래비티 액스	→→B
록 스태브 킥	←←K
사이클론 액스	↖or↗로 이동 중(A)
리버스 액스 허리케인	↙or↓or↘로 이동 중A+B
헌팅 퀘이크	↑or↓로 이동 중(K)

요시미츠

기술명	커맨드
화염	앉아서↗←A
화염수	→→A+B
비도검	앉아서↘B
귀계	→B+KBBB
황주	bA
옥염수	↖or↗이동 중BAB

세르반테스

기술명	커맨드
마시레스 웨이브	A← or agA
풀 세일 하이타이드	일어서며 A(B)
시저스 프리터	↘aB
아이스팩 서큐러	↖or↑A+B
킬러 액스 크롤러	↗A+B
하이타이드 앵커링	↓B+K

킬릭

기술명	커맨드
용등익	←A+BB
산두	↗A+K
회천아	↗B
념자곤	←B
소성	←(B)
결천	bK
계도성	bKB
봉익	B+K
아백	G+K
비염	kA
봉화	↓↘→A+B
봉익	↓↘→B+K
황뇌화	누워서A+B
황익섬	누워서A+K

황성경

기술명	커맨드
좌반인	aB
쌍충천	A+B
극할공	↘A+B
쌍동공	←A+B
상공인	일어서며A+B
지광첨	←←B
황열인	앉아서↘B
호황첨	앉아서 ↘BB
박서진	bA
호상첨	일어서며bA
극강인	↘B+K
회선축	↓or↑로 이동 중K
구조축	↖or↗로 이동 중K

나이트메어

기술명	커맨드
라이트 슬래시	→→A

아스타로스

기술명	커맨드
일 멜프시아	→→(A)B
예라 류 무크스자	(일어서며)A
메르티탈 지그무트	↘A+B
크메르시아	BB
비시리온	→→B
멜포 세라리시아	←←B
메리아코스자	↖or↗로 이동 중A
무즈 멜피탈 지그무트	↑or↓or↙or↘로 이동 중A+B
무즈르비시아	↑or↓로 이동 중B

리저드 맨

기술명	커맨드
웨폰 게이저	←←B
톨느식 그리트 어벤저	←←B+K
그롬 프론트 킥	→→K
샌드 스플래시 킥	←←K
카미라식 그리트 커즈 게이트	↖or↑or↗KB
샌드 론퍼	일어서며B
메제식 트위스터 하이 킥	전 방향으로 이동 중A+K
메제식 캐논 아이기스	↘or↗방향 이동 중B
메제식 아이기스 쉘터	↑or↓방향 이동 중B
샌드 아처 킥	↓↘→n↓or↑K





황성경

황성경을 잘 하기 위해서는 발기술을 확실히 마스터해야 한다. 철권 3에서 등장하는 화랑의 발기술의 모션을 그대로 사용한 여러 발차기들은 '과연 황성경에게 무기는 가드를 위한 도구일 뿐인가' 라는 의문까지 가지게 한다. 대부분의 발기술들이 근거리에서는 거의 대적할 기술이 없을 정도이다. 특히 측두축(←K)은 히트시 상대방이 측면을 바라보게 되어서 공격을 주도권을 계속 잡을 수 있고, 요취축(→KK), 회천도격축(→➡KKK)도 강력하다. 회천도격축의 경우는 첫방을 맞으면 무조건 끝까지 맞게 되고 링을 등지고 있었다면 대부분 링 아웃으로 이어진다. 하지만 무기를 사용한 공격도 결코 약하지 않다. 아니 오히려 상당히 강하다. 결국 원거리에서는 무기를 사용하고, 근거리에서는 발기술을 사용해서 대전을 이끌어 가는 것이 황성경을 사용하는 사람의 기본 자세이다.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
도격	A	상	13	
열격	B	중	15	
탄악축	K	상	11	
굴도격	⬇A	특중	12	
굴단격	⬇B	중	17	
지벌축	⬇K	하	11	
전신도격	(등을 보이고 있을 때)A	상	15	
전신열격	(등을 보이고 있을 때)B	중	28	
전탄축	(등을 보이고 있을 때)K	중	30	
전굴도격	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	13	
전굴단참	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	21	
지전축	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	12	
신풍참	↖ or ↑ or ↗A	상	↖31, ↑38, ↗38	
단공격	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
쇄성축	↖ or ↑ or ↗K	중	22	
신풍참	G↖ or ↑ or ↗A	상	35	
단공격	G↖ or ↑ or ↗B	중	24	
쇄성축	G↖ or ↑ or ↗K	중	20	
신소참	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	23	
양단공	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중중	26, 17	
잠복축	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
중조격	AA	상상	13, 17	
중조연풍참	AAB	상상중	13, 17, 18	
산계참	↙A	하	40	
불인격	↓A	특중	12	
뇌습인	↘A	하	20	
반풍인	↘AA	하상	20, 14	
풍운람무인	↘AAB	하상중	20, 14, 43	
리발격	←A	상	35	
리진격	←⬅A	중	41	
염패참	→A	상	21	
산공참	→➡A	상	30	
무소격	aK	중중	17, 18	
무소참	aKB	중중하	17, 18, 28	
연무소	aKK	중중중	17, 18, 27	
좌반인	aB	중	32	
낙안인	(일어서며) A	중	28	
초열탄	BB	중중	15, 19	
극전참	↙B	중	40	
단인격	↓B	중	17	
강렬인	↘B	중	39	

쇄간단	←B	중중	15, 15	
리쇄단	←BB	중중중	15, 15, 23	G로 두번째 공격 캔슬가능
리쇄첨	←BBB	중중상	15, 15, 35	
지광첨	←←B	중	40	
지광첨-낙도진	←←B←	중	40	낙도진은 공격흘리기
첨격	→B	상	27	
첨진격	→BA	상중	27, 18	
연쇄첨	→BB	상하	27, 25	
관하첨	→→B	상	34	
관하첨-낙도진	→→B←	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	→→BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	→→BB←	상중	34, 33	낙도진은 공격흘리기
요열단	bK	중중	23, 34	
박차진	bA	중	37	
황렬인	(앉아서)↘B	중	37	
허황첨	(앉아서)↘BB	하	40	
단하공	(일어서며)B	중중	26, 17	
허상첨	(일어서며) bA	하	26	
이골축	↙K	하	29	
쇄봉축	↓K	하	23	
낙봉축	↓KK	중	33	
준취축	↘K	중	16	
전허인	↙kA	중	32	
진인무소격	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
진인무소첨	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
진인연무소	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
경예축	→K	상	14	
효취축	→KK	상중	14, 25	
회천축	→→K	중	21	
회천도축	→→KK	중중	21, 18	
회천도격축	→→KKK	중중상	21, 18, 46	
축두축	←K	상	25	
전용축	←←K	상	40	
골용축	←←KK	상, 하	40, 21	
낙성축	kB	중	23	
낙성류첨격	kBB	중중	23, 28	
도립축	(일어서며)K	중	22	
쌍충천	A+B	중중	33, 42	
극할공	↘A+B	중	37	
쌍당공	←A+B	중중	27, 35	
쌍벽인	→A+B	중중	18, 18	
봉악인	→→A+B	중	45	
상공인	(일어서며)A+B	중	37	
류할격	↙B+K	중	33	
봉령축	↓B+K	중	32	
극강인	↘B+K	중	53	
황식맹습열화인	←B+K	가드불능	74	G로 캔슬가능
무차진	←←B+K	공격흘리기		
설차진	→B+K	공격흘리기		
무염축	A+K	상상	22, 22	
삼초축	↓A+K	하	40	
쌍삼축	↓A+K, K	하하	40, 28	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
전장인	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	37	
지광첨	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(↙ or ↖ 방향 이동중)B←	중	40	
구조축	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	상	30	
풍차진	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
류도격	(↑ or ↓ 방향 이동중)A	중중	18, 18	
류첨격	(↑ or ↓ 방향 이동중)B	중	28	
회선축	(↑ or ↓ 방향 이동중)K	상	33	

풍차진	(↑ or ↓ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
이유격	(↙ or ↘ 방향 이동중)A	중	33	
선뇌연무인	(↙ or ↘ 방향 이동중)B	중중중	24, 18, 18	
이골축	(↙ or ↘ 방향 이동중)K	하	29	
전허인	(↙ or ↘ 방향 이동중)kA	중	32	
전인무소격	(↙ or ↘ 방향 이동중)kAA	중중중	32, 17, 18	
전인무소첨	(↙ or ↘ 방향 이동중)kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
전인연무소	(↙ or ↘ 방향 이동중)kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
풍차진	(↙ or ↘ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
이진격	(← 방향 이동중)A	중	41	
지광첨	(← 방향 이동중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(← 방향 이동중)B←	중	40	낙도진은 공격흘리기
전용축	(← 방향 이동중)K	상	40	
골용축	(← 방향 이동중)KK	상하	40, 21	
무차진	(← 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
산공참	(→ 방향 이동중)A	상	30	
관하첨	(→ 방향 이동중)B	상	34	
관하첨-낙도진	(→ 방향 이동중)B←	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	(→ 방향 이동중)BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	(→ 방향 이동중)BB←	상중	34, 33 낙도진은 공격흘리기	
잠신축	(→ 방향 이동중)K	하	26	
붕악인	(→ 방향 이동중)A+B	중	45	
설차진	(→ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
강습광뇌붕	(근접시)A+G	잡기	55	
신속만뇌축	(근접시)B+G	잡기	55	
린식곽섬격	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
호의청람도	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
작염혁염참	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
황성경의 연휴	←←KK A+B+K ↓kK →→KKK A+B+K ↙B A+B

기술설명

풍운람무인(↘AAB)



▲하단



◀상단

하, 상, 중단으로 이어지는 공격. 노말 히트시에는 마지막 중단 기술은 막을 수 있지만 카운터 히트시에는 처음 하단을 맞으면 마지막 중단 기술까지 무조건 히트하게 되고 다운된다. 근거리에서 견제용으로 혹은 마무리용으로 사용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다.



▲중단

극전참(↙B)

중단 판정의 종베기 기술. 다리를 일자로 찢으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛을 발하고 상대와의 대치 상태에서도 자주 사용할 필요가 있는 주력기.



▲태권 소년의 다리 찢기

거의 흡사한 모션이면서 하단 판정을 가진 산계참(↙A)과 병행해서 사용해서 효과를 극대화하자.

강렬인(↘B)

황성경 최강의 띄우기 기술. 거의 모든 연속기가 이 기술에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 발생시간도 빠르고 리치도 길지만 종베기 공격이라 측면 회피에는 약하다는 단점이 있다.



지광첨~낙도진(←←B←)

아더의 '타마리카자아나(←B)' 와 비슷한 기술. 뒤로 빠졌다가 깊숙이 찌른다. 또 히트하지 않았을 때 뒤 방향으로 프레스하고 있으면 칼을 돌리면서 빠지는데 이 동작에 휭기기 판정이 있다. 그다지 딜레이도 없는 기술인데 '돌다리도 두들겨보고 건너라'를 실천하는 조선 검객인가?



▼휭기기



회천도격축(→→KKK)

전진형 발차기 기술. 최고라고 말해도 손색이 없을 발기술이다. 처음 K를 맞으면 마지막 K 까지 무조건 히트하게 되고 링을 등지고 있었다면 거의 100% 링 아웃이 된다. 하지만 마지막 K가 상단 판정이므로 2번째 K까지 막고 앉아서 3번째를 흘리면 곤란하므로 상대가 첫 번째 공격을 가드했다면 2번째 K까지만 공격을 진행하자.

축두축(←K)



▲뭘봐!

화랑의 모 기술과 비슷한 모션의 발차기. 히트시 상대는 측면을 보게 된다. 이때 상대가 섣불리 반격을 하다가는 축두축을 몇 번 더 맞아서 배후를 잡혀버리게 된다. 일단 상대가 가드를 했던 맞았던 공격의 우선권은 황성경이 쥐고 있다는 것을 명심하고 쉴새없이 몰아붙이도록 하자. 하지만 상단 판정이므로 상대가 앉아서 흘리게 되면 곤란하므로 중단 판정의 기술과 병행해서 사용하도록 하자.

쌍복인(→A+B)

종베기를 2번 연속으로 하는 기술. 첫 번째가 히트하면 두 번째 공격도 무조건 히트한다는 장점이 있다. 또 발생시간도 빠른 편이고 상당히 높이 뜨기 때문에 이후의 공중 콤보도 보장되어 있다. 휭기기나 흘리기 후 사용하면 안성맞춤.

봉령축(↓B+K)



빠르고 강력한 위력의 중단 발차기. 상대가 가드하더라도 거의 가드 붕괴 직전까지의 상태가 되기 때문에 반격을 당하지 않는다. 오히려 이후의 공격에서 우선권이 황성경에게 있을 정도. 또한 다운된 상대에게 추가 공격으로도 훌륭하게 사용할 수 있다.

추천 연속기

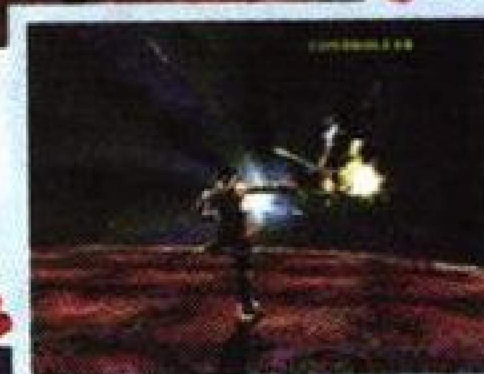
황성경은 강렬인(↘B)이라는 강렬한 띄우기 공격으로 시작되는 많은 연속기를 가지고 있다. 또한 연속기의 중간에 사용할만한 발생시간이 빠르고 리치가 긴 많은 기술을 가지고 있기 때문에 자신의 취향에 맞는 연속기를 입맛대로 고를 수 있다.

강렬인(↘B) ⇨ 극전참(↗B) ⇨ 침격(→B) ⇨ 침격(→B) ⇨ 연취첨(→BB)

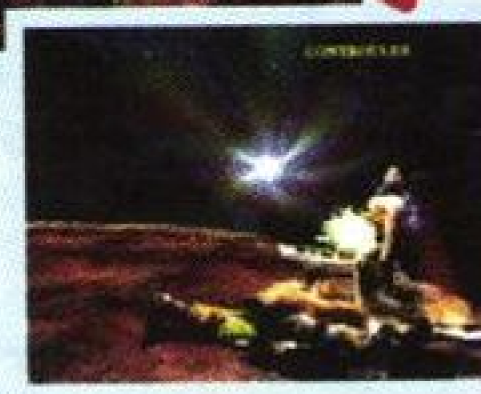




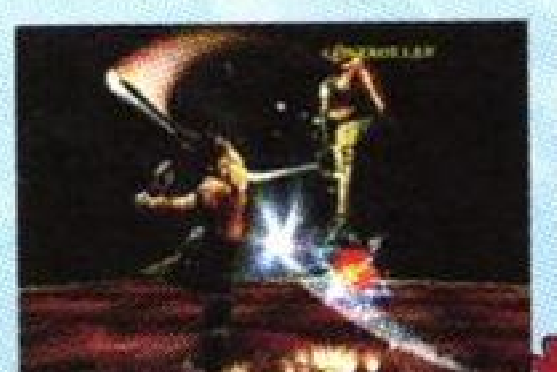


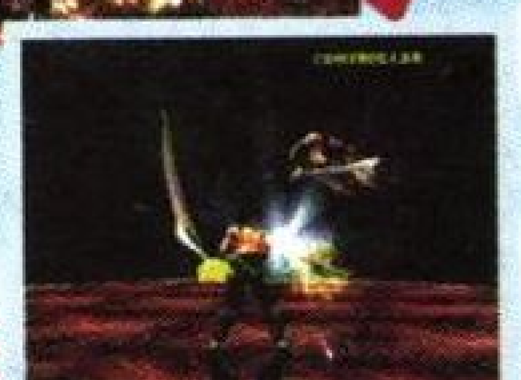






강렬인(↘B) ⇨ 초열탄(BB) ⇨ 쌍복인(→A+B) ⇨ 극전참(↗B)











요시미츠

소울칼리버에서 등장하는 요시미츠는 철권 3에서의 대부분의 중요 고유기와 아더의 모션을 기본으로 사용한다(물론 할복도 건재). 일단 기본적 바탕이 아더이기 때문에 강력한데다 철권 3에서의 고유기는 정말 강력하다. 요시미츠의 파이팅 스타일은 그야말로 사용자의 스타일에 따라 개그 캐릭터가 될 수도, 정말 강력한 캐릭터가 될 수도 있다. 또 다수의 도발기로 폭력 사태를 이끌어낼 장본인이 될 수도 있다. 요시미츠의 기술표와 기술설명, 추천 연속기를 보고 자신만의 개성으로 요시미츠를 만들어보자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사사카리	A	상	13	
히사메	B	중	19	
코가라시	K	상	14	
무구라구사	↓A	특중	14	
보탄	↓B	중	17	
치리바라이	↓K	하	13	
우라사사카리	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
우라히사메	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
우라코가라시	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
우라무구라	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	14	
우라보탄	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	24	
우라치리바라이	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	14	
오니비시라이	↖ or ↑ or ↗A	중	42	
미네즈키	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
아라시	↖ or ↑ or ↗K	중	↖9, ↑18, ↗18	
오니비아라이	G↖ or ↑ or ↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
아키츠키	G↖ or ↑ or ↗B	중	28	
오로시	G↖ or ↑ or ↗K	중	36	
오니비바라이	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	↖18, ↑23, ↗23	
사쿠즈키	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
야마카제	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
츠라네자사	AA	상상	13, 16	
닌보우만지기쿠	↙AAAAA	중중중중중	17, 14, 14, 14, 14	
무구라구사	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
닌보우만지카즈라	←AAAAA	상상상상상	17, 14, 14, 14, 14	
구치나시	←⬅A	중	42	
고토우	→A	상	23	
이부키	→➡A	중	37	
아오이	(일어서며) A	중	33	
케곤	(앉은 상태에서)↙←A	하	36	
렌게	BB	중중	19, 20	
잔코쿠켄	↙B	중	23	
렌고쿠켄	↙(B) (3단계로 모으기 가능)	중, 가드불능, 가드불능	26, 37, 102	
시구레	↓B	중	17	
자쿠로	↘B	중	38	
레이코쿠켄 이치	→B	중	24	
레이코쿠켄 니	→B↑	상	37	
레이코쿠켄 상	→B↓	하	20	
키코우	→➡B	중	28	
제츠메이켄	←⬅B	가드불능	104	

센부우켄	←←bA	중	45	
니가요모기	(일어서며)B	중	23	
오보로구루마	↓↘→B	중중	24, 45	
만지제세이켄	(앉은 상태에서)bA or ↓bA	특중	12	
히도우켄	(앉은 상태에서)↘B	중	33	
요미가케	bA	중	18	
휴가호우	↗K	중	48	
치리바라이	↓K	하	9	
효	↘K	중	20	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	←K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
마이히메	→K	상	49	
이나즈마	→KK	상중	49, 61	
후부키	→→K	중	32	
미조레	(일어서며)K	중	18	
닌보우만지소우	(앉은 상태에서)↗KKKKK	하하하하하	20, 10, 10, 10, 10	
츠유하라이	(앉은 상태에서)↘K	하	20	
지라이바	A+B	하	49	
지라이호우	(지라이바 중)K	중	43	
지라이바시리	(지라이바 중)→→	하하하	15, 15, 15	
하네지라이	(지라이바 중)← or ↑ or ↓ or →	가드불능	36	
만지아구라	(지라이바 중)B+K			
이치린	↓A+B	중	28	
이치린보리	↓A+BB	중중	28, 14	
만지우라켄	→A+B	상	17	
카엔쥬	→→A+B	중	61	
지라이바	→→A+BG↑			
레이코쿠켄 시	→→A+BGB	하	35	
히쿠우켄	↗A+B	가드불능	66	
히쿠우슈우켄	↗A+B↓	가드불능	40/49	
코쿠우슈우켄	↗A+B←	가드불능	56	
요시미츠 블레이드	A+K	가드 임팩트		찌르기 계열은 반격 불능
만지아구라	B+K			
센가쿠	(만지아구라 중 레버 중립)			에너지 회복
센가쿠부쿠우부	(만지아구라 중)→ or ←	특수이동		근거리에서 상대 배후로 나타남
모구리보리	↗B+K	중	14	
아자미	↘B+K	중	30	
카린	←B+KBBBBBB	특수이동		회피시 에너지 소모
히토아자미	→B+K	중	25	
오니아자미	→B+KBBB	중중중중	25, 19, 19, 29	
닌보우카게로우	→→B+K	중	36	
닌보우쿠사나기	→→B+K A+B	중상	36, 36	
쿠사나기호우	→→B+K A+B K	중상중	36, 36, 56	
쿠사나기히쿠우켄	→→B+K (A+B)	가드불능	36, 36, 66	
닌보우만지구루마	↗B+K	중	30	
센가쿠	(측면 회피 중)B+K			
우레이나시	↓A+K	가드불능	97	
마도이	→→A+K			
마도이나시	→→(A+K)	가드불능	163	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카스미바라이	↙ or ↖방향 이동중 A	하	36	
오우카	↙ or ↖방향 이동중 B	중	23	
호우센카	↙ or ↖방향 이동중 BA	중상	23, 22	
고쿠엔쥬	↙ or ↖방향 이동중 BAB	중상중	23, 22, 47	
하지키자시	↙ or ← or ↖방향 이동중 K	중	24(원거리 히트시 9)	
하지키와리	↙ or ← or ↖방향 이동중 KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	↙ or ← or ↖방향 이동중 K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
카엔쥬	모든 방향 이동중 A+B	하	36	
레이코쿠켄 시	모든 방향 이동중 A+B G B	하	35	
지라이바	모든 방향 이동중 A+B G↑			

카츠모쿠	모든 방향 이동중 B+K	중	41
카츠모쿠만지아구라	모든 방향 이동중 B+K↓		
카츠모쿠지라이바	모든 방향 이동중 B+K↑		
히이라기	↓방향 이동중 A	상	28
아부사메	↓ or ↑방향 이동중 B	중	34
츠무지	↓ or ↑방향 이동중 K	상	27
이부키	↘ or → or ↗방향 이동중 A	중	37
키쿄우	↘ or → or ↗방향 이동중 B	중	30
후부키	↘ or ↗방향 이동중 K	중	30
쿠치나시	← or ↑방향 이동중 A	중	42
제츠메이켄	←방향 이동중 B	가드 불능	104
치케무리	→방향 이동중 K	하	26

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시즈쿠	(근접시) A+G	잡기	55	
후타바	(근접시) B+G	잡기	55	
닌보우후우진	(배후에서 근접시) A+G or B+G	잡기	80	
락카산	(좌측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우만지츠츠미	(우측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우아구라오토시	↓↙←A+B	잡기	70	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
요시미츠의 연휴	←←B+K↓ ←←B+K →→A+BG↑ K ↓A+KAAA

기술설명

치리코가네(↘A)



▲카운터 히트시



▲잡는다

최강의 근거리 견제기. 발생 속도가 매우 빠르고 판정도 좋다. 또한 카운터 히트시 상대를 잡을 수 있다.

렌고쿠겐(↙(B))

철권 3에서의 동명 기술과 같은 모션을 사용한 종베기 공격. B버튼의 홀드 입력 시간에 따라 다른 기술이 나간다. 모으는 시간은 요시미츠의 걸음 수로 구분해서 3 단계로 나누어서 사용할 수 있다. ↙B는 한걸음 앞으로 간 후 빠른 중단 종베기, ↙(B)에서 두걸음 앞으로 간 후 B를 떼면 가드 불능의 37 데미지의 종베기, ↙(B) 최대한 모은 후 B버튼을 떼면 102라는 엄청난 데미지를 가진 종베기 기술이 나간다. 종베기의 특성상 측면 회피에 약하지만 약간의 유도 성능이 있으므로 상대가 회피하거나 반격할 것 같으면 1단계나 2단계의 빠른 공격으로 데미지를 주자.



◀3 걸음 후



▲가드 불능

만지제세이켄 (앉은 상태에서 bA or ↓bA)

특수 중단 판정의 펀치 공격. 소울칼리버



▲하단 판손

유일의 하단 펀치 공격이다. 모션은 마치 철권 3의 하단 펀치를 보는 것 같다. 카운터 히트시 다운되며 발생 시간도 빠르기 때문에 근거리에서의 훌륭한 견제기로 사용할 수 있지만 입력이 정말 극악하게 어렵다. 다른 슬라이드 입력 기술과 달리 B, A를 거의 동시에 누르는 수준의 스피드로 입력해야 한다. 마치 버추어 파이터 시리즈에서 아키라의 독보정슬을 입력하는 기분(이 기술은 K+G를 누른 후 1/60내에 G를 떼야 한다). 익숙해질 때까지 연습에 또 연습을 거듭하자. 이러한 사소한 기술이 바로 내일을 향한 첫 번째이다.

하지키렌고쿠(←K(B))

아더의 '하지키와리(←KB)'와 동일한 모션의 기술. 단지 요시미츠의 것은 ←K 후 이어지는 '렌코쿠겐(↙(B))'이 3단계로 나뉘는 특성이 있다. 통상 공격으로 사용해도 좋지





만 공중콤보에서 특히 빛을 발한다. 공중에서 히트시킨 후 이어지는 종베기 공격을 얼마나 길게 홀드 입력하느냐에 따라 데미지가 틀려지기 때문. 상대가 공중 제어를 사용해서 콤보를 맞지 않으려고 하면 가드 불능기를 맞고 100 이상의 데미지를 입게된다.

지라이바(A+B)



철권 3에서도 존재했던 기술로 요시미츠가 칼을 땅에 꽂고 그 위에 올라탄다. 철권 3에서는 가드불능 기술이었지만 소울칼리버에서는 하단 판정의 타격기. 이 상태에서 '지라이바시리(지라이바 중 A+B)'와 '하네지라이(지라이바 중← or ↑ or ↓ or →)', '만지아구라(B+K)'의 3가지 기술을 사용할 수 있다. '지라이바시리'는 하, 하, 하단 판정의 기술로 다운 공격으로 사용하면 좋고, '하네지라이'는 칼에 올라탄 상태로 점프를 하는 기술로 가드불능이다. '만지아구라'의 경우는 '지라이바' 자세에서 곧장 에너지 회복을 하는 '만지아구라'로 전환하는 기술이다.

히쿠우켄(↗A+B)

철권 3에서 보스코노비치 박사를 구한 공중 비행 어빌리티. 일정 거리를 날아간 후 가드불능의 종베기를 하며 낙하한다. '히쿠우슈우켄(↗A+B↓)'으로 낙하 스피드를 조절할 수 있고, '코쿠우슈우켄(↗A+B←)'으로 상대의 배후로 낙하할 수도 있다. 그러나 잘못 사용하면 링 바깥으로 우아하게 날아가는 수가 있으므로 주의하자.

요시미츠 블레이드(A+K)

가드 임팩트의 일종. 기본 가드 임팩트 보다 훨씬 뛰어난 성능을 자랑한다. 단지 이 기술을 사용하는 것만으로 횡베기 계열의 모든 기술을 튕겨낼 수 있다. .

만지아구라(B+K)



▲음?

극악의 에너지 회복기. 철권 2, 3에서도 등장했던 기술로 레버를 중립으로 하면 상당히 빠른 속도로 에너지를 회복한다. 또한 상대가 가까이 오면 '센가쿠쿠우부(만지아구라 중 ← or →)으로 상대의 배후에 나타날 수도 있고 G버튼을 누르는 것으로 정면에 나타날 수도 있다. 원거리에서 대치 상태라면 꼭 에너지 회복을 하자.

우레나이시(↓A+K)



▲옛 기억이 주마등처럼

가드불능의 자살기. '도저히 저런 지저분한 녀석과는 싸울 수 없다'라는 생각이 들거나 소울칼리버라는 게임에 회의가 느껴질 때 사용하자. 약간 실용적인 사용 방법은 '휴가호우(↗K)' 후 공중 콤보로 자살을 시도하는 것.

마도이나시(→→A+K)

요시미츠 자살 시리즈의 최강 버전. 163이라는 무시무시한 데미지를 상대에게 입히고 자신도 130정도의 데미지를 입는다. 마무리 동반 자살로 더블 K.O를 노릴 수 있지만 실패하면 끝장이다. 상대방에게 돌이킬 수 없는 패배감을 안겨주고 싶을 때 사용하자.

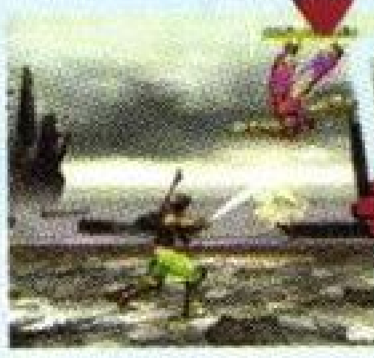
추천 연속기

요시미츠의 연속기는 '휴가호우(↗K)'나 '자쿠로(↘B)'를 사용해서 띄운 후 시작된다. 상당히 강력한 연속기가 많고 또한 상대가 소울칼리버에 회의를 느끼게 할 수 있는 도발 콤보도 상당수 있다.

자쿠로(↘B) ⇨ 사사카리(A) ⇨ 하지키렌고쿠(←K(B))

마지막의 '하지키렌고쿠'는 상대방의 움직임을 본 후 3단계 중 적절히 선택해서 사용해야 한다.



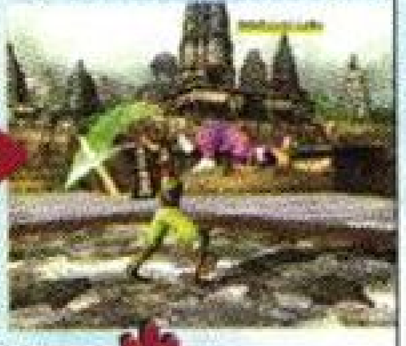


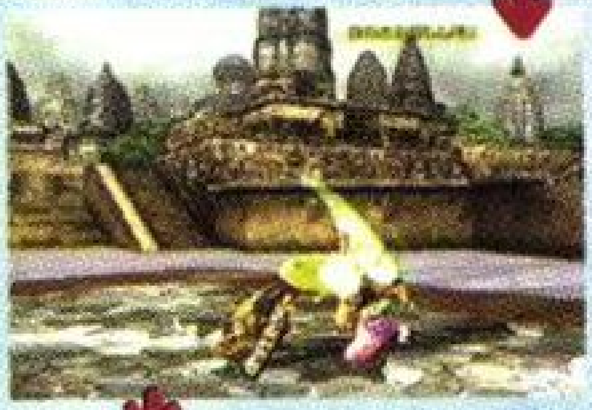


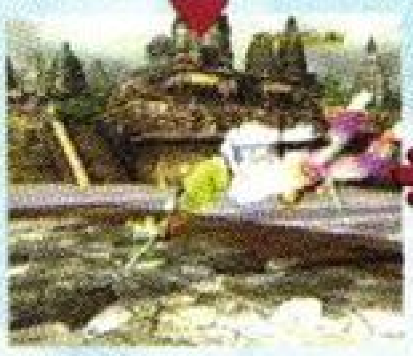


자쿠로(↘B) ⇨ 히사메(B) ⇨ 쿠사나기호우(→→B+K A+B K)











휴가호우(↗K) ⇨ 사사키리(A) ⇨ 사사키리(A) ⇨ 쿠사나기호우(→→B+K A+B K)



로크

로크의 경우 아스타로스와 비교했을 때 평균적으로 기술 발동이 빠른 편이다. 그러나 타 캐릭터들과 비교 했을 경우 기술 발동이 당연히 느리다. 또한 8WAY-RUN의 이동폭도 좁기 때문에 발생이 빠른 기술을 가진 상파나 타키 같은 캐릭터들이 잔기술로 에너지를 깎으면서 방어형 플레이를 펼치면 상대하기가 상당히 까다롭다. 그러나 로크의 장점인 무식함을 십분 활용하여 한 번의 기회에 상대를 끝내는 것이 기본. 상대를 쓰러뜨린 후 기상 심리전을 얼마나 잘 사용하느냐가 로크의 숙련 여부를 결정한다.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
브리즈 아쿠스	A	상	17	
록 스프릿트	B	중	22	
록 프론트킥	K	상	20	
록 크라우칭 스테브	↓A	하	17	
록 크라우칭 슬래시	↓B	특중	23	
록 크아우칭 킥	↓K	하	14	
록 리버스 스테브	(등을 보이고 있을 때)A	상	22	
록 리버스 슬래시	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
록 리버스 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	31	
록 리버스 크라우칭 스테브	(등을 보이고 있을 때) ↓A	하	17	
록 리버스 크라우칭 슬래시	(등을 보이고 있을 때) ↓B	중	25	
록 리버스 크라우칭 킥	(등을 보이고 있을 때) ↓K	중	16	
록 점프 킥	G↖K or G↑K or G↗K	중	↖22, ↑25, ↗25	
록 점프 스테브	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑35, ↗38	
록 점프 슬래시	G↖B or G↑B o rG↗B	중	↖32, ↑37, ↗42	
록 점프 로우 스테브	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖21, ↑26, ↗28	
록 점프 미들 슬래시	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖34, ↑39, ↗43	
록 점프 루우 킥	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
브리즈 아쿠스(홀드)	(A)	상	29	
게일 아쿠스	AA	상상	17, 24	
게일 아쿠스(홀드)	(A) A	상상	29, 24	
게일 아쿠스(홀드)	A (A)	상가드불능	17, 37	
게일 아쿠스(홀드)	(A) (A)	상가드불능	29, 37	
스윙 캐논	AB	상중	딜레이 가능	17, 20
스윙 캐논(홀드)	(A)B	상중	29, 20	
그립 숏	→A	상	14	
그립 크레이터	→AB	상중	14, 35	
그립 크레이터(홀드)	→A (B)	상가드불능	14, 44	
아쿠스 숏	→→A	중	31	
아쿠스 스윙	→→(A)	중	34	
토네이도 스파이크	→→(A)B	중중	34, 79	
타이푼 아쿠스	↘A	상	35	
타이푼 아쿠스	↘(A)	가드불능	53	
호라이즌 아쿠스	↓A	하	22	
사이크론 아쿠스	↙A	하	41	
사이크론 아쿠스(홀드)	↙(A)	하	53	
리버스브리즈 아쿠스	←A	상	25	
록 토마호크	←←A	중	28	
록 토마호크	←←(A)	중	38	
스파이럴 아쿠스	↓↙←A	중	17	
로테토 스파이럴	↓↙←AAA	중중중	17, 8, 25	
선라이즈 아쿠스	↓AB	하중	22, 25	
리버스 스파이럴 아쿠스	일어서며A	중	27	
스톰 거스트	A+B	중	32	

아쿠스 허리케인	↘A+B	상	35	
아쿠스 허리케인(홀드)	↘(A+B)	가드불능	85	
타이달 웨이브	←A+B	중	21	
호리존탈 스위프 킥	↓A+K	하	26	
록 스프릿트(홀드)	(B)	중	38	
록 그립	B→	중	17	
록 그립(홀드)	(B)→	중	17	
록 스티아	BA	중상	22, 26	
록 스티아(딜레이)	BA	중상	22, 26	
록 스티아(홀드)	(B)A	중상	38, 26	
록 스티아(홀드와 딜레이)	(B)A	중상	38, 26	
리버스 록 스티아	B←A	중상	22, 26	
리버스 록 스티아(딜레이)	B←A	중상	22, 26	
리버스 록 스티아(홀드)	(B)←A	중상	38, 26	
리버스 록 스티아(홀드와 딜레이)	(B)←A	중상	38, 26	
록 크레이터	BB	중중	22, 31	
록 크레이터(홀드)	(B)B	중중	38, 31	
록 크레이터(홀드)	B(B)	중중	22, 53	
록 크레이터(홀드)	(B) (B)	중중	38, 53	
록 런처	BB→	중중	22, 26	
록 런처(홀드)	(B)B→	중중	38, 26	
록 어설트	B← or ↙ or ↓ or ↘B	중중	22, 25	
록 크랏슈	B← or ↙ or ↓ or ↘BB	중중중	22, 25, 30	
록 크랏슈(딜레이)	B← or ↙ or ↓ or ↘BB	중중중	22, 25, 30	
아쿠스 사이드 캐논	→B	중	14	
그라비티 아쿠스	→→B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 40	
아쿠스 볼케노	↘B	중	35	
아쿠스 볼케노(홀드)	↘(B)	가드불능	44	
마운틴 크래시	↓B	중	31	
마운틴크래시(홀드)	↓(B)	가드불능	49	
힐 크래시	↙B	하	31	
베 어팡	←B	중	26	
록 햄머 아쿠스	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
록 햄머 아쿠스(홀드)	←←(B)	가드불능	89	
마운틴 데모리시	일어서며B	중	25	
록 프레스	→B+K	상	33	
록 프레스(홀드)	→(B+K)	상	44	
그랜드 브리스크 볼케이노	↓↘→B+K	가드불능	107	
그랜드브리스크 볼케이노(캔슬)	↓↘→B+KG	특		
백사이드 그립	등을 보이고 있을 때B+K	중	31	
록 프론트킥(홀드)	(K)	상	26	
록 니	→K	중	25	
숄더태클	→→K	중	31	
숄더태클(홀드)	→→(K)	중	원거리 31, 근거리 59, 19	
숄더태클	앉아서↘K	31		
록 미들킥	↘K	중	17	
록 미들킥(홀드)	↘(K)	중	32	
킥 볼텍스	↘KA	중상	17, 40	
킥 볼텍스(홀드)	↘(K)A	중상	32, 40	
미들 볼텍스	↘K(A)	중중	17, 29	
미들 볼텍스(홀드)	↘(K) (A)	중중	32, 29	
록 베어킥	↓K	하	14	
호리존탈 크리프킥	↙K	하	19	
록 스템프킥	←←K	중	30	
록 라운드킥	일어서며K	중	21	
라운드 볼텍스	일어서며KA	중하21, 46		
닐킥	kB	중	42	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
아쿠스 숏	↘ or → or ↗방향으로 이동중 A	중		
아쿠스 스윙	↘ or → or ↗방향으로 이동중 (A)	중		
토네이도 스파이크	↘ or → or ↗방향으로 이동중 (A) B	중중		

헌팅 턴	↓ or ↑방향으로 이동중 A	중		
로테이트 헌팅 턴	↓ or ↑방향으로 이동중 A A	중중		
사이크론 아쿠스	↙ or ↖방향으로 이동중 A	하		
사이크론 아쿠스(홀드)	↓ or ↑방향으로 이동중 (A)	하		
록 토마호크	←방향으로 이동중 A	중		
록 포마호크(홀드)	←방향으로 이동중 (A)	중		
리버스 아쿠스 허리케인	↙ or ↓ or ↘방향으로 이동중 A+B	상		
리버스 아쿠스 허리케인(홀드)	↙ or ↓ or ↘방향으로 이동중 (A+B)	가드불능		
아쿠스 허리케인	↖ or ↑ or ↗방향으로 이동중 A+B	상		
아쿠스 허리케인(홀드)	↖ or ↑ or ↗방향으로 이동중 (A+B)	가드불능		
타이달위브	←방향으로 이동중 A+B	중		
그라비티 아쿠스	→방향으로 이동중 B	상		
아쿠스 볼케이노	↘ or ↗방향으로 이동중 B	중		
아쿠스 볼케이노(홀드)	↘ or ↗방향으로 이동중 (B)	불		
헌팅 브레이커 위브	↓ or ↑방향으로 이동중 B	중		
록 햄머 아쿠스	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 B	중		
록 햄머 아쿠스(홀드)	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 (B)	가드불능		
록 프레스	→방향으로 이동중 B+K	상		
록 프레스(홀드)	→방향으로 이동중 (B+K)	상		
란도 스립스 킥	→방향으로 이동중 K	하		
숄더 태클	↘ or ↗방향으로 이동중 K	중		
숄더 태클(홀드)	↘ or ↗방향으로 이동중 (K)	중		
헌팅 퀘이크	↓ or ↑방향으로 이동중 K	중		
헌팅 퀘이크(홀드)	↓ or ↑방향으로 이동중 (K)	중		
록 스테브 킥	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 K	중		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
록 슬램	근접시A+G	잡기	60	
케년 다이브	근접시B+G	잡기	60	
혼후링	좌측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
페이스 크래시스로	우측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
아토믹 드롭 멕시멈	배후근접시A+G or B+G	잡기	80	
크랙 드라이버	앉은 상대에게↘A+G or ↘B+G	하단잡기	70	
하이퍼 다이나마이트 슬램	다운된 상대의 발쪽에서 ↓A+G or ↓B+G	다운잡기	101	
캐논 크러치	근접시A+G or B+G, A or B	상 잡기	60	
스템프 크러치	앉은상대에게 A+G or B+G ↓A or ↓B	상 하단잡기	70	
하이퍼 슬램볼텍스	↓↙←B+G ↓A+B or ↑A+B	잡기	37	
브리즈 크러치(빠르게)	A ↓↙←B+G	특수기 잡기	44	
브리즈 크러치(느리게)	A ↓↙←B+G	상 특수기 잡기	17, 44	
스파이럴 크러치(빠르게)	↓↙←A ↓↙←B+G	특수기 잡기	44	
스파이럴 크러치(느리게)	↓↙←A ↓↙←B+G	중 특수기 잡기	17, 44	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
록의 연휴	←←(A) ↗K KA ←B a+b ↓B kB ←←(B)	특수기

기술설명

록니(→K)

무릎으로 상대를 가격하는 기술로 카운터



▲히트시

히트시 다운 잡기가 무조건 들어간다. 마치 아스타로스의 비사리온(→→B)과 같은 용도.



▲다운 잡기 확정

그러나 가드 당하면 발생이 빠른 타격기에 노출되니 주의하자.

숄더태클(→→K)

강력한 전진형 돌진계 기술로 근거리, 원거리, 카운터 여부에 따라 다



▲근거리 히트시


▲하늘 높이

른 효과를 보여준다. 원거리에서 히트하면 상대는 다운되지 않지만 견제용으로 손색이 없고 상대의 8WAY-RUN을 어느정도 따라가주는 효과도 있다. 홀드로 타이밍의 완급을 조절해서 상대의 가드 임팩트를 견제하자. 홀드 후 근거리 히트하면 상대는 하늘 높이 뜨게 되고 뒤 돌면서 콤보를 넣은 후 기상 후의 심리전을 걸 수 있다.

킥 볼텍스(↘KA)

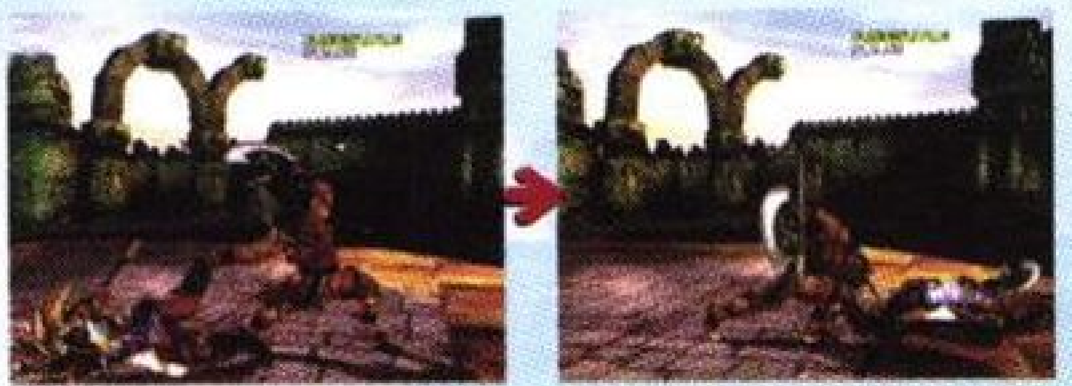

▲피해도


▶소용 없다!

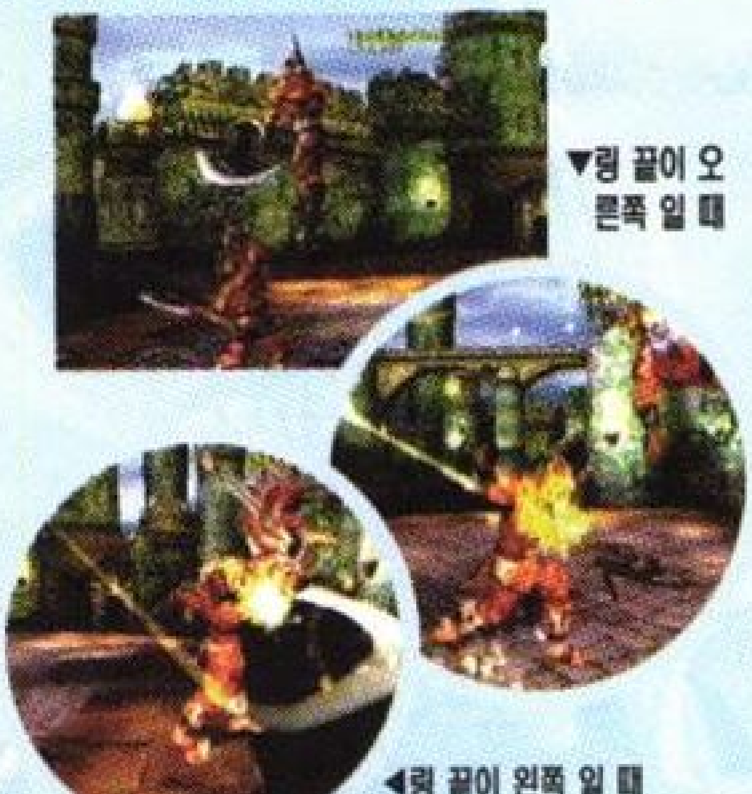
중단차기 후 횡베기를 하는 기술로 상대가 8WAY-RUN을 시도하면 2격째에 당하게 된다. 또 이 기술의 진가는 상대가 2격 째를 가드 했을 경우인데, 이 때 상대는 약간의 축이동을 하게 되고 공격의 우선권이 로크에게 있다는 사실을 명심하자.

하이퍼 다이나마이트 슬램 (↓A+B or ↓B+G)

로크의 다운 잡기. 데미지가 상당하고 기술 성공 시 다운 심리전에서 우위에 설 수 있다. 상대의 측면에 위치하기 때문에 상대의 기상 공격을 무시하고 공격을 시도할 수 있다는 장점도 있다. 이 기술을 사용하지 못한다면 로크를 사용하지 못하는자. A+B는 A로 B+G는 B로 회피가 가능하니 조합해서 사용하자.


▲복어 패듯

하이퍼 슬램볼텍스 (↓↙←B+G ↓A+B or ↑A+B)


▼링 끝이 오른쪽 일 때

◀링 끝이 왼쪽 일 때

상대를 하늘 높이 던져버리는 기술로 후속 커맨드를 입력하지 않는다면 아스타로스의 델파디아와 같은 기술이다. 하이퍼 슬램만의 데미지가 후속타를 입력 했을 비해 오히려 높지만 후속 공격은 상대를 쉽게 링아웃 시킬 수 있다는 장점이 있다.

크랙 드라이버(↘A+G or ↘B+G)


◀이러다

▼잡힌다



로크의 하단 잡기로 아스타로스의 그것보다 성능이 더 좋은 듯. 데미지도 상당하지만 일단 가장 큰 장점은 바로 잡기의 지속 시간이다. 상대가 서 있는 상태에서 잡기를 발동한 후 상대가 우물쭈물 앉더라도 잡을 정도. 또 버추어 파이터의 하단 잡기처럼 상대의 공격에 맞춰서 타점 잡기가 가능하다.

추천 연속기

로크의 연속기는 아스타로스의 연속기와 상당히 다르다. 공중 잡기에 많은 의존도를 보이는 아스타로스와 달리 타격기로 공중 콤보를 넣는 것이 차이점. 또한 콤보 수는 적어도 상대를 단숨에 끝낼 수 있는 절명 연속기도 상당 수 존재.

하이퍼 슬램(↓↙←B+G) ⇨ 횡이동 후 하이퍼 다이나마이트 슬램(다운된 상대의 발쪽에서 ↓A+G or ↓B+G)



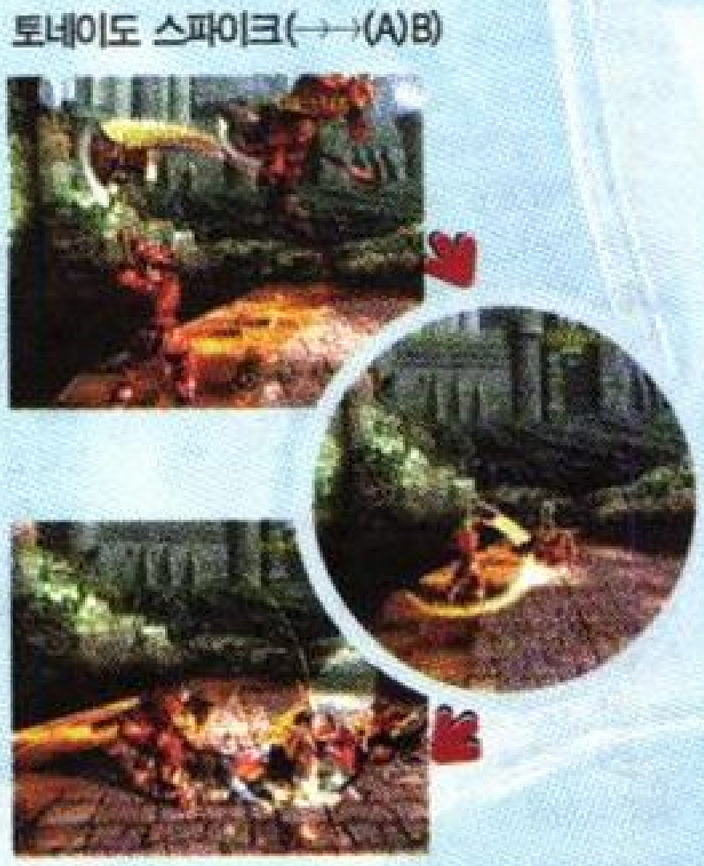
상대가 낙법을 시도하면 상단 잡기를 해주자. 단순해 보이지만 데미지는 무식하다.

숄더 태클(홀드)(→→K) ⇨ 헌팅 브레이커 위브(↓or↑방향으로 이동중)



역시 단순하지만 무식한 연속기. 헌팅 브레이커 위브는 ↓↓B or ↑↑B로 입력해주어야 한다.

그랜드 브리스크 볼케이노(↓↘→B+K) ⇨ 토네이도 스파이크(→→(A)B)



역시 단순하지만 이 이상 무식할 수 없다. 데미지가 198인데 안 무식하다고?



리자드 맨

소피티아와 모습이(?) 상당히 흡사한 리자드 맨. 소피티아의 유저라면 부담 없이 즐길 수 있다. 하지만 소피티아와는 달리 공중 콤보에 더욱 강한 면을 보이고, 여러 가지 트릭이 있는 기술이 있다. 게다가 머리를(?) 사용하는 그의 공격의 파워는 소피티아의 것보다 강하다. 소피티아와는 다른 대전법을 연구하자.

고유기 (→ : 짧게 입력, → : 길게 입력, αA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기술명	커맨드	공격판정	데미지	비고
사이드 엣지	A	상	12	
리프레인 엣지	AA	상상	12, 15	
엣지 로우 킥	AK	상하	12, 18	
아이기 스텝	→A	상	10	
메제식 그립 블로우	→AB	상중	10, 31	
그릿트 드라후트	→→A	중	34	
그릿트 드라후트	↘A	중	26	
로아 사이드 엣지	↓A	특중	12	
베스카랜트	↙A	하	23	
롤느식 그릿트 브리즈	↙AA	하중	23, 36	
롤느식 웨저 엣지	←A	상	23	
롤느식 웨저 리플레인	←AA	상하	23, 21	
롤느식 가자링 리플레인	←AAA	상하중	23, 21, 36	
롤느식 가자링 브레이드	←AB	상중	23, 42	
롤느복합식 웨저 워닝	←AAB	상하중	23, 21, 20	
롤느복합식 웨저 아람	←AA(B)	상하 가드불능	23, 32, 52	
트랩 미라쥬	←←A	중중	28	
크라임 사이드 엣지	(일어서며) A	중	24	
롤느식 더블 라이징 비트	↘A+B	중중	14, 39	
메제식 데저트 워닝	↖ or ↑ or ↗A+B	중	20	
메제식 데저트 아람	↖ or ↑ or ↗(A+B)	가드불능	52	
롤느식 크라임 템페스트	(일어서며) A+B	중	30	
메제식 트위스터 하이 킥	A+K	상	36	
메제식 그릿트 트위스터 킥	A+K K	중	34	
렌드 블레이드	B	중	15	
렌드 스트라이크	BB	중중	15, 23	
브레이드 라운드 킥	BK	중상	15, 15	
스포트 스트라이크	→B	중	33	
롤느식 듀라이저	→→B	중	34	
라이징 그릿드	↘B	중	24	
메제식 아이기스 피스트	↓B	특중	20	
메제식 아이기스 블라스트	↓BB	특중 중	20, 47	
베스 렌드 브레이드	↙B	중	17	
메제식 라이트닝 헤드 멧셔	중←←B	중	24	
메제식 아이기스 피스트	(앉아서)↘B	특중	17	
메제식 아이기스 블라스트	(앉아서)↘BB	특중 중	17, 47	
테일 웨폰 게이저	(일어서며)B	중	17	
카미라식 에어 아이기스 크락	B+K	중	36	
카미라복합식 에어 아이기스 브라스트	B+K B	중중	36, 47	
메제식 아이기스 태클	→→B+K	중	21	
메제식 아이기스 차지	→→B+K A	중상	21, 17	
메제식 아이기스 미니스터	→→B+K AB	중상중	21, 17, 19	
메제식 샌드 리벤저	↙B+K	가드불능	43	
퀵 샌드 리벤저	←B+K	중	35, G누르면 25	G로 늦는다
롤느식 그릿드 어벤저	←←B+K	54		
웨폰 게이저	(일어서며)B+K	중	23	
롤느식 네저시커	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
롤느복합식 네저블라스터	baBBBB	하하하하중	14, 6, 6, 6, 47	
롤느복합식 스포트 네저플라스터	ba→B	하중	14, 47	

그루무 하이킥	K	상	15	
더블 그루무 하이킥	KK	상중	15, 20	
그루무 프론트 킥	→→K	중	42, (60)	
그루무 미들 킥	↘K	중	20	
론퍼 베이스 킥	↓K	하	11	
메제식 싱커 스핀 킥	↙K	하	28	
샌드 스플래쉬 킥	←←K	중	25	
카미라식 그릿트 킥	↖ or ↑ or ↗K	중중	16, 23	
카미라식 그릿드 스크류	↖ or ↑ or ↗KA	중중하	16, 23, 19	
카미라식 그릿드 후로트	↖ or ↑ or ↗KAB	중중하중	16, 23, 19, 32	
카미라식 그릿드 카스케이트	↖ or ↑ or ↗KB	중중중	16, 23, 42	
카미라식 그릿드 섬머	↖ or ↑ or ↗KK	중중중	16, 23, 30	
샌드 론퍼	(일어서며)K	중중	15, 15	
카미라식 론퍼 그릿드 킥	(일어서며)KK	중중중중	15, 15, 17, 17	
카미라복합식 론퍼 스크류	(일어서며)KKA	중중중중하	15, 15, 17, 17, 20	
카미라복합식 론퍼 프론트	(일어서며)KKAB	중중중중하중	15, 15, 17, 17, 20, 32	
카미라복합식 론퍼 카스케이트	(일어서며)KKB	중중중중중	15, 15, 17, 17, 42	
카미라복합식 론퍼 섬머	(일어서며)KKK	중중중중중	15, 15, 17, 17, 26	
메제식 데드 맷슈	→→kB	중	29	
더킹	↓↘→	특수이동		
카미라식 그릿드 브리즈	더킹 중 A	중		
카미라식 그릿드 템페스트	더킹 중 AA	중하		
메제식 그릿드 블라스트	더킹 중 B	중		
샌드 론퍼	더킹 중 K	중중		
카미라식 론퍼 그릿트 킥	더킹 중 KK	중중중중		
카미라복합식 론퍼 스크류	더킹 중 KKA	중중중중하		
카미라복합식 론퍼 프로토	더킹 중 KKAB	중중중중하중		
카미라복합식 론퍼 커즈 게이트	더킹 중	KKB	중중중중중	
카미라복합식 론퍼 섬머	더킹 중	KKK	중중중중중	
더킹 횡이동	↓↘→n↑or↓	특수이동		
카미라식 그릿드 브리즈	더킹 횡이동 중 A	중		
카미라식 그릿드 템페스트	더킹 횡이동 중 AA	중하		
메제식 아이기스 태클	더킹 횡이동 중 B	중		
메제식 아이기스 차지	더킹 횡이동 중 BA	중상		
메제식 아이기스 미니스터	더킹 횡이동 중 BAB	중상중		
샌드 아치 킥	더킹 횡이동 중 K	중		
더블 더킹	↓↘→↓↘→	특수이동		더킹과 동일하게 기술 파생

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	데미지	비고
그릿드 드라프트	(→방향 이동중)A	중	34	
그릿드 플레이어	(↘ or ↗방향 이동중)A	중	34	
라이트 아이키스 스윙	(↓방향 이동중)A	상	29	
메제식 더블 아이기스 스윙	(↓방향 이동중)AA	상상	29, 20	
레프트 아이기스 스윙	(↑방향 이동중)A	상	23	
메제식 더블 아이기스 스윙	(↑방향 이동중)AA	상상	23, 32	
테일베이스카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)A	하	23	
카미라식 사릿트카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)AA	하중	23, 42	
카미라식 릴바카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)A(A)	하 가드불능	23, 61	
트랩 미라쥬	(←방향 이동중)A	중중	28	
톨느식 더블 라이징 비트	(전방향 이동중)A+B	중중	14, 37	
메제식 트위스터 하이 킥	(전방향 이동중)A+K	상	36	
메제식 그릿트 트위스터 킥	(전방향 이동중)A+K K	중	36, 15	
톨느식 듄라이저	(→방향 이동중)B	중	34	
메제식 캐논 아이기스	(↘ or ↗방향 이동중)B	중	28	
메제식 아이기스 졸트	(↓ or ↑방향 이동중)B	중	38	
웨폰 게이저	(↙ or ← or ↖방향 이동중)B	중	24	
메제식 아이기스 태클	(→방향 이동중)B+K	중	21	
메제식 아이기스 차지	(→방향 이동중)B+K A	중상	21, 17	
메제식 아이기스 미니스터	(→방향 이동중)B+K AB	중상중	21, 17, 19	
톨느식 그릿드 어벤저	(→방향 이외 이동중)B+K	중	54	
샌드 슬랫드	(→방향 이동중)K	하	26	
란팅 킥	(↘ or ↗방향 이동중)K	중	21	

그루무 미들 킥	(↓ or ↑방향 이동중)K	중	20	
샌드 스플래쉬 킥	(↙ or ← or ↖방향 이동중)K	중	25	
메제식 데드 맷슈	(←방향 이외 이동중)kB	중	29	

잡기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
메제식 더스틱 러쉬 리프트	(근접시)A+G	잡기	55	
메제식 산타나 스톰	(근접시)B+G	잡기	55	
메제식 스케일 프래쉬	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
메제식 선더 코핀	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
메제식 슬로우 벤바리	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
메제식 리프테일 럼블	↓↙←B+K	잡기	73	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
리저드 맨의 연휴	→→B+KA ←B ←←kB ↙K ←←B+K ←B+KG	특수기

기술설명

톨느식 케서린 브레인(←AAA)

상하중의 판정을 가진 기술들로 이루어져 있고 횡이동 하는 상대를 노리기에 좋다. 런 카운터를 노려서 띄우도록 하자.

톨느식 듄라이저(→→B)

소피티아의 기술과 같은 기술로 용도는 띄우기. 리저드 맨은 소피티아와 다른 기술도 가지고 있으므로 이 기술 이후의 공중콤보도 다른 진행을 하게된다. 밑에서부터 끌어 올려 치므로 콤보의 마무리로도 좋다.



▲범용 결전 기술

메제식 아이기스 블래스트(↓BB)

방패로 아래(특수중단)를 치고 머리로 받는 기술. 발생시간이나 딜레이 모두 적으므로 접근전에서 훌륭하게 역할을 한다.

톨느복합식 스포트네저 브라이트(bA→B)

쾌감기인 톨느식 네저시커(bABBB)를 사용하려다 머리로 중단을 공격하는 기술. 리저드 맨은 소피티아와 달리 머리를(?)사용해서 싸우므로 다른 방향으로 다양하게 싸울 수 있다. 멀리서 접근하는 상대나, 하단을 가드하는 상대에게 미끼를 던지는 마음으로 써주자.



▲상대는 물가의 고기



▲끌이면 낚아주자

그루무 프론트 킥(→→K)

소피티아의 화랑류 기술인 훌리 리프트 킥 대신 생긴 기술이다. 공중 콤보에 사용하기 좋지 않아서 아쉽지만 홀드 후 사용하면 상대를 발바닥으로 멀리 밀어줄 수 있다. 링 끝에서 링아웃 시키기 좋다. 메제식 데드 맷슈(→→bK)와 섞어 써서 타이밍을 흐트릴 수도 있다.



▲이것이 사나이의 켄가다. 알겠나이이?

퀵 샌드 리벤저(←←B+K)

상대와의 거리를 단번에 좁힐 수 있는 기술. G를 누르면 사용후 누워버리므로 실패시 데미지를 줄일 수 있다.

메제식 리프테일 럼블(↓↙←B+K)

데미지가 77로 높고 사용 후 우위에 있는 상황에 놓이게 되므로 적극 사용할 것을 권한다. 일어나는 상대의 행동을 보고 추가타를 넣기가 쉽다.



▲행복잡기의 변형?

추천 연속기

톨느식 듄라이저(→→B)⇨ 샌드 스플래쉬 킥⇨(←←K)⇨ 톨느식 듄라이저(→→B)

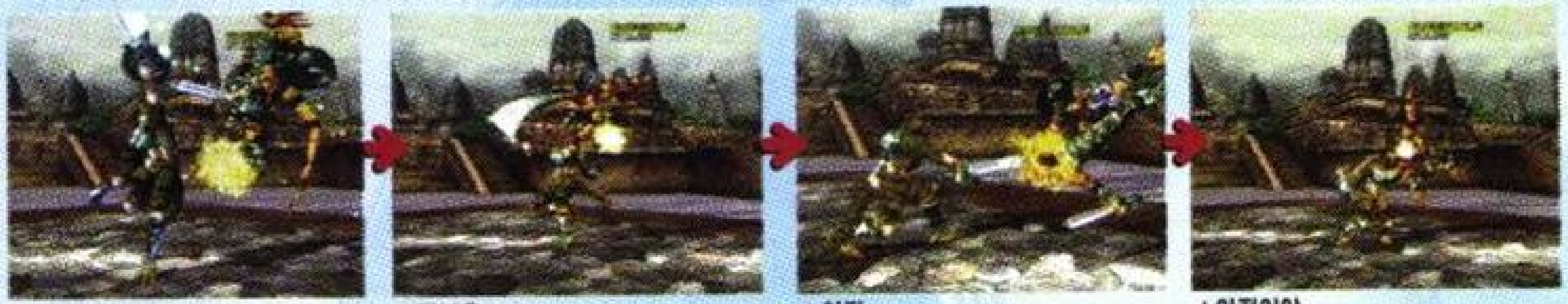
편하게 콤보를 넣고싶은 당신을 위해.



◀인생을
▶편히 살아보자
◀즐기며

톨느식 듀라이저(→→B) 웨폰게이저(←←B) 아이기스테브(→A) 랜드스트라이크(BB)

안정적인 당신을 위해. 마지막의 랜드스트라이크 대신에 톨느식 듀라이저(→→B)등 원하는 메뉴를 넣어도 좋다. 아이기스테브 대신 메제식 그릿드 블라스터(↓↘→B)를 넣으면 데미지 업!



▲투자의 ▲기본은 ▲안전 ▲안전이야

톨느식 듀라이저(→→B) ⇨ 샌드 스플래쉬 킥(←←K) ⇨ 란팅 킥(↘or↗이동중K)⇨ 메제식 그릿드 블라스터(↓↘→B)

소피티아가 그리운 당신에게 권합니다. 그러나 데미지도 최강. 이동거리도 최강. 란팅 킥의 이동위치에 따라 방향 조정까지 되니, 훌륭하다.



▲위 아래 선택 후 올려차자 ▲몸으로 때운다



성미나

가출소녀 성미나. 그녀는 어느새 키릭의 복사판이 되어있었다. 하지만 봉과는 다른 무기의 사용법으로 베기가 추가된 캐릭터. 키릭의 기본 전법에서 크게 다를 바 없는 모습을 보여서 아쉽다. 하지만 일부 기술의 공격력이 키릭보다 강해서, 이용자의 노력에따라 충분히 강해질 수도 있는법. 그녀를 버리지 말자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

고유기

기술명	커맨드	판정	데미지	비고
무도격	A	상	17	
연무격	AA	상상	17, 20	
연무앙풍검	AAB	상상중	27, 20, 30	
연무유풍	AA↓or↑	상상 특수이동		
속병격	→A	상	14	
병격축	→AK	상상	14, 18	
계사진격	→→A	상상	원거리23, 근거리 24, 23	
계사참격	↘A	중	37	
질병격	↘AA	중	37, 14	
원소격	↓A	하	23	
공식휘선의	⬇aA+B or (앉아서)A+B	중중중	18, 18, 18	
공식습선의	⬇A A+B	하중중중	12, 18, 18, 18	
소격	↙A	하	18	
영답인	←A	하	14	
포불인	←←A	중	23	
잠아포불검	←←AA	중하	23, 23	
아류격	(일어서며)A	중	25	
신도격	aA	상상	17, 9	
신도염첨자	aAB	상상중	17, 9, 37	
선진분쇄의	A+B	중중중	15, 18, 18	
선진류계사	A+BA	중중상	15, 18, 18	
선진참습격	A+BAB	중중상중	15, 18, 18, 29	
중선진	A+B A+B	중중중중중중중	15, 18, 18, 10, 11, 11, 11	
연신열조첨	→A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	

공식개보의	↘A+B	타격잡기(하)	근거리44, 원거리 9	
연신지조첨	↓A+B	하하하하	9, 9, 18, 18	
공식봉보의	↙A+B	타격잡기(하)	근거리49, 원거리 9	
선진파쇄의	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17	
선진열황격	←A+BB	중중중	17, 17, 34	B를 일찍
선진열황격	←A+BB	중중중중중	17, 17, 17, 17, 34	B를 늦게
선진열첨극	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B를 일찍
선진열첨극	←A+BBB	중중중중중중	17, 17, 17, 17, 34, 20	B를 늦게
성식앙신아체의	↗A+B	가드불능	113	G로 캔슬
선풍광익의	↑A+B	중	37	
원무도축	A+K	중	33	
주연인	→A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7	
지토첨	↘A+K	하	23	
진소격	↓A+K	하	26	
패진소격	↙A+K	하하	19, 18	
단락격	B	중	20	
단습인	BB	중중	20, 32	
소격	→B	중	20	
잠아격	→B↓	하	30	
잠아연첨격	→BA	중하	20, 23	
연첨격	→BB	중중	20, 37	
감첨격	→→B	중	20	
앙격	↘B	중	33	
비천인	↙ or ↓B	중	24	
전단격	←B	중	35	
지토자	←←B	하	근거리18, 원거리23	
유병격	↑nB	상	18	
활첨격	(앉아서)↙B	하	15	
상격	(일어서며)B	중	30	
예보첨격	bK	상중	18, 18	
공아	(B)상태에서↘K	하	28	
공식조의참	B+K	중	47	G로 캔슬 가능
계월축	→B+K	중중	16, 28	
암쇄축	↓B+K	하	14	
충선진	↙B+K	중중중	15, 9, 4	G로 캔슬 가능
굴병첨격	←B+K	하	42	
천무도륜의	↗B+K	중중	37, 28	
척경축	K	상	14	
게시축	→K	중	24	
열축첨	→kB	중상	23,23	
회천축	→→K	중	21	
회천도축	→→KK	중중	18	
회천도격축	→→KKK	중중상	46	
복둘축	↘K	중	22	
지토축	↓K	하	9	
활면축	↙K	하	23	
활면승축	↙KK	하중	23, 28	
진장축	←K	중	15	가드 임팩트 특성이 있다
진장병격	←KB	중15, 40중		가드 임팩트 특성이 있다
역풍축	←←K	중	28	
악쇄축	(일어서며)K	중	28	
양각첨	kB	상하	14, 14	
도퇴인	G+K	6	히트시 뒤로감	

이동중 공격

기술명	커맨드	판정	데미지	비고
역사진격	(→방향 이동중)A	상상	23, 23	
배전유원인	(↘방향 이동중)A	상	24	
유연인	(↘방향 이동중)AA	상상	24, 33	
배전유여인	(↗방향 이동중)A	중	24	
유중인	(↗방향 이동중)AA	중중	24, 33	
유선인	(↓ or ↑방향 이동중)A	중	23	
잠아연좌인	(↓ or ↑방향 이동중)AA	중하	23, 28	

공식흑의참	(↓ or ↑방향 이동중)AB	중중	23, 28	G로 캔슬 가능
철소격	(↙ or ↖방향 이동중)A	하	23	
포불격	(←방향 이동중)A	중	23	
잠이포불격	(←방향 이동중)AA	중하	23, 23	
감형격	(↘ or → or ↗방향 이동중)	B중	20	
갱격	(↓ or ↑방향 이동중)B	중	34	
전단격	(↙ or ↖방향 이동중)B	중	35	
지토극	(←방향 이동중)B	하	근거리18, 원거리23	
계월축	(↘ or → or ↗방향 이동중)B+K	중중	14, 28	
공식조의참	(↙ or ↓ or ↖ or ↑방향 이동중)B+K	47	G로 캔슬 가능	
굴병첨격	(←방향 이동중)B+K	하	42	
잠신축	(←방향 이동중)K	하	28	
부역축	(↘ or ↗방향 이동중)K	중중	23, 23	
난염축	(↘ or ↗방향 이동중)KK	중중중	23, 23, 28	
유소축	(↓ or ↑방향 이동중)K	하	20	
공식비령인	(↓ or ↑방향 이동중)kA	하상	20, 30	
역풍축	(↙ or ← or ↖방향 이동중)K	중	28	

잡기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
도전퇴	(근접시)A+G	잡기	55	
병수찰락	(근접시)B+G	잡기	55	
병수승돌	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
퇴수권락	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
탈견도	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
공식개보의	↘A+B	타격잡기(하)	44	
공식봉보의	↗A+B	타격잡기(하)	49	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
성미나의 연휴	BB ↓⬇B ↓⬇ABG A+K ↗AAA ↑A+B	특수기

기술설명

계사진격(→→A)

상단 2연격으로 발생속도가 빠르고 맞았을 때 상대를 측면으로 날려버리므로, 링 끝의 접전에 적당한 결정기이다. 공중콤보시에도 안정적인 히트를 보여준다.



▲링아웃은 인생이다. 알겠나아아?

선진참습격(A+BAB)

중단공격으로만 이루어져있고 모션이 크다. 상대와의 거리를 벌리고 싶을 때 사용하면 적합하다. 너무 상대와 붙었다고 생각되면, 이 기술을 사용해서 다시 원거리에서 공격의 기회를 잡자.



▲싫어. 오지마. 저리가

원무도축(A+K)

하단을 회피하며 상대를 측면으로 차버린다. 이 기술 역시 링 끝의 접전에서 일발 역전이 가능한 기술. 상대의 하단을 피하며 날려주자.



▲링아웃은 인생이다. 아직도 모르겠나

주연인(→A+K)

리치가 긴 다단히트 상단 쾌감기. 히트수가 올라갈수록 쾌감도가 올라간다는 2D게임의 법칙에서 유래된 기술일 듯. 첫방이 히트시 가볍게 크린히트가 가능하다. 쓰러지는 상대를 그냥두지말고 움직임을 살피며 다음 공격을 준비하자.

소격(→B), 잠아격(→B↓)

긴 리치의 찌르기. 소격의 기술 발생 도중에 하단 기술인 잠아격으로 변경이 가능



▲중단이다



▲하단이니라

하다. 원거리 견제에 사용하자.

잡아연첨격(→BA), 연첨격(→BB)

소격 후에 파생되는 두 기술로, 중단과 하단의 판정을 가지므로 적절히 분배해서 사용하자.

추천 연속기

양격(↘B)⇨계사진격⇨(→→A)⇨감형격(→→B)

이렇다할 공중 콤보는 없다. 다만 커맨드는 키릭과 같지만 양격이 1격의 기술로 바뀌면서 데미지가 2배가 되어 키릭보다는 큰 데미지를 줄 수 있다.



세르반테스

복귀한 선장 세르반테스, 많은 가드 불능기와 높은 공격력을 가지고 있어 두려운 캐릭터이다. 이도류를 이용한 트릭도 많고, 상대에게 위압감을 주는 기술 역시 많아 강하다. 지오 더 레이(↓↙←B)이 후 이어지는 공중 콤보는 상당히 훌륭하다. 수많은 기술을 익혀 선장을 최강으로 만들자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

고유기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
소울 와이프	A	상	14	
소울 스윙	AA	상상	14, 15	
크래시 킬	A→	상	18	
마시레스 웨이브	A← or agA	상	58	
마시세스 스테브	A←B	or agAB중	10	
마시레스 니들	A←BBor agABB	중중	10, 30	
젠틀 웨이브	→A	상	15	
라깅 웨이브	→→A	상	45	
시저스 웨이브	↘A	중중	10, 10	
레이저 웨이브	↓A	하	15	
드렛드 웨이브	↙A	하	40	
드렛드 리프터	↙AB	중	40	
브리지트 웨이브	←A	중	14	
브리지트 슬라이스	←aA	중상	16, 26	
토네이도 스라이스	←←A	상중	16, 24	
홀세일 호이스트	(일어서며) A	중	35	
홀세일 안카링	(일어서며) AB	중중	35, 40	
홀세일 하이타이드	(일어서며) A (B)	중중	35, 60	
파이레츠 크로스	aB	상중	14, 21	
시저스 리프터	↘aB	하 특중	15, 20	
드렛드 프래시	↙aB	중	35	
크라켄 프래시	A+B	중중	20, 30	
이레이저 웨이브	A+B A	중중하	20, 30, 40	
아말다 이레이저	A+B B	중중중중	20, 30, 15, 30	
리드 오브 엘모라이트	→A+B	중	20	
한 오브 엘모라이트	→A+BB	중중	20, 31	
슬런트 크로스	↘A+B	중	20	
킬러 액스	↓A+B	중	40	
이터널 카스	↙A+B	가드불능	80	G로 캔슬 가능
가랏드 호이스트	←A+B	중	21	
크로스 본 디바이더	←←A+B	60		
크로스 본 디바이더	←←(A+B)	가드불능	85	
아이스 버그서큐러	↖ or ↑A+B	중	50	
킬러 액스크로러	↗A+B	중	45	
플라잉 더치맨	(앉아서A+B)	중중중중중중	6, 6, 6, 6, 6, 24	
드렛드 프래시아후트	중(뒤돌아서) A+B	중	30	
말탄즈 스킵	A+K	특수기		가드 임팩트의 특성이 있음
안카왈블	↙A+K or 앉아서A+K	하	30	

브레이드 스톰	B	중	21	
헤일 스톰	BB	중중	21, 19	
와일드 스톰	BBB	중중중	21, 19, 30	
브랏드 스톰	BB↓A	중중하	21, 19, 30	
스톰 플레어	BB→B	중중중	21, 19, 60	
스톰 제네레이트	B↓	타격잡기(중)	51	카운터시 타격잡기
세일 스테브	→B	중	20	
세일 노틸러스	→BB	중중	20, 25	
바일랑스	→→B	타격잡기(중)	30	
캐논 볼 리프터	↘B	중	35	
캐논 브레어	↘BB	중중	35, 47	2격은 어택카운터시
스파이크 앵커	↓B	중	30	
슬레이 스톰	↗B	중	18	
브렛드 힐트	←B	중	15	
보우 브레이커	←←B	중		35
데바스 티터	(일어서며)B	중	28	
서프라이즈 베이브	bA	상	18	
헤일 스톰	bgB	중	19	
와일드 스톰	bgBB	중중	19, 30	
브렛드 스톰	bgB↓A	중하	19, 30	
스톰 프레어	bgB→B	중중	19, 60	
말탄즈 택티스	B+K	특수기		임팩트 특성이 있음
항 크로스	→B+K	중중	15, 20	
그랜드 안커링	↓B+K	중	40	
하이타이 안커링	↓(B+K)	중	60	
나이트 레이드	↗B+K	중	55	
사인레스 레이드	↗(B+K)	중	55	공격 지속시간이 길어짐
사도우 프레아	←B+K	중	60	G로 캔슬 가능
앙커 킥	K	상	15	
앙커 가스티 킥	K↔	상	20	
앙커 니 킥	→K	중	15	
헤드 스크래치 킥	→→K	중	28	
앙커 미들 킥	↘K	중	18	
앙커 보우 킥	↓K	중	16	
앙커 말룬드 킥	↗K	중	18	
앙커 스핀 킥	←K	중	20	
앙커 스티프 킥	←KK	상중	20, 28	
싱 오브 가레온	←←K	중	44	
앙커 리바이브 킥	(일어서며)K	중	25	
헤드 스나으프 킥	kB or →kB or →→kB	상	50	
앙커 보우 휠	↓kB	중	35	

이동 중 공격

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
러깅 웨티브	(→방향 이동 중)A	상	45	
어니스트 웨이브	(↘ or ↗방향 이동 중)A	상	38	
지브링 웨이브	(↓ or ↑방향 이동 중)A	하	15	
지브링 톨페이드	(↓ or ↑방향 이동 중)AA	하하	15, 30	
지브링 프래시	(↓ or ↑방향 이동 중)	AB하중	15, 20	
토네이도 슬라이스	(↙ or ← or ↖방향 이동 중)A	상중	16, 24	
윈드 밀 서큐러	(↓ or ↑ or →방향 이동 중)A+B	중상	20, 30	
킬러 액스 크로러	(↘ or ↗방향 이동 중)A+B	중	45	
더 로드	(↙ or ↖방향 이동 중)A+B	특수기		
크로스 보우 디바이더	(←방향 이동 중)A+B	중	60	
크로스 보우 스프리터	(←방향 이동 중)(A+B)	가드불능	85	
바일 링그스	(→방향 이동 중)B	타격잡기(중)	30	
캐논 볼 리프터	(↘ or ↗방향 이동 중)B	중	43	
캐논 프레어	(↘ or ↗방향 이동 중)BB	중중	43, 60	2격은 어택카운터때 발동
포트 사이드 니들	(↑방향 이동 중)B	중중중	10, 10, 10	
스타 포트 니들	(↓방향 이동 중)B	중중중	10, 10, 10	
라이웃 스톰	(↙ or ↖방향 이동 중)B	중	60	
보우 브레이커	(←방향 이동 중)B	중	35	
웨이브 브랏터	(→방향 이동 중)K	하	30	

헤드 스크래치 킥	(↘ or ↗방향 이동 중)K	중	28	
앙커 스타 포트 킥	(↓방향 이동 중)K	중	15	
앙커 포트 사이드 킥	(↑방향 이동 중)K	중	15	
앙커스 월 킥	(↙ or ↖방향 이동 중)K	하	32	
싱 오브 카레온	(←방향 이동 중)K	중	44	
말탄즈 스킵	(전방향 이동 중)A+K			가드 임팩트의 특성이 있다
말탄즈 택틱스	(전방향 이동 중)B+K			가드 임팩트의 특성이 있다
더 슬라이드	↓↙←→ or (↙ or ↖방향 이동 중)A+B→	특수기		
페이지 시레	↓↙←Aor (↙ or ↖방향 이동 중)A+BA	가드불능	70	G로 캔슬 가능
마그 프레리티	↓↙←↓AA or (↙ or ↖방향 이동 중)A+B↓AA	하하	12, 15	
지오 더 레이	↓↙←B or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BB	중	52	
페이지 브란쉐	↓↙←K or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BK	하	18	

잡기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
프레리티 크레디트	(근접시)A+G	잡기	60	
캐논 볼 스프릿트	(근접시)B+G	잡기	50	
피규어 헤드 브레이크	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	50	
죠리로저 호이스트	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	40	
브랏슈 브랏드	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
스톰 제네레이터	B↓	타격잡기(중)	52	
바일 랑스	→→B	타격잡기(중)	30	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
세르반테스의 연휴	↓kB A+K ↓↓A+B A+BB ↓A+B A(B) ↑A+B

기술 설명

크래쉬 킬(A→)

히트시 상대를 뒤돌게 만드는 상단기. 카운터 히트시 잡기가 들어가고, 노멀 히트시에도 우위를 점할 수 있다.



▲상대는 돌고있다

풀세일 하이타이드(일어서며A(B))

첫방 풀세일 호이스트가 히트해도 이어지지 않는 기술이지만, 풀세일 안커링(일어서며AB)와 섞어서 쓰면 쉽게 반격을 할 수 없다. 그리고 2격이 빗나가면, 지진효과가 있어서 상대는 경직상태에 빠진다. 이 [redacted]당히 잡거나 타격기로 혼내주자.



▲상대는 밀고있다

이레이저 웨이브(A+BA), 아말다 이레이져(A+BB)

같은 가레온 이레이저(A+B)에서 파생되는 기술로 중단후에 하단과 중단으로 나뉘는 기술이다. 공중콤보의 중간에 넣기도 좋다. 단 상대의 중하단 가드 임팩트에 무방비 이므로 주의.

플라잉 더치맨(앉아서A+B)

7히트의 통쾌한 중단공격. 상대의 상단을 흘린 것을 확인하고 사용하면 100% 크린히트 한다. 상대의 정신적 대미지가 크다고 생각되면 적극 사용해주자.



◀일종의 쾌감기

헤일스톰(bgB)

브레이드 스톰(B)를 캔슬하고 오른손으로 찌르는 기술로 상대의 타이밍을 흐릴 수 있는 중단기이다. 이 기술 후에 브렛드 스톰(bgB ↓A)의 하단이나 와일드 스톰(bgB B)의 중단 또는 현란한 기술인 스톰 프레어(bgB←B)로 연계가 가능하다. 이도류의 장점을 살린 기술이라 할 수 있다.

파일 란스(→→B)

근거리 히트시 타격잡기로 변하는 중단기. 링 끝에서 사용하면 상대를 링 밖으로 던질 수 있다.

싱 오브 가레온(←←K)

리치가 길고 다운된 상대에게 히트하므로 공중 콤보로 멀어진 상대에게 쓰면 효과가 좋다. 상대와 거리를 좁히며 기습할 때 사용해도 좋다.

스톰 제네레이터(B↓)

어택 카운터 히트시 타격 잡기로 변하는 의문의 기술. 또한, 상대를 공중에 띄우고 사용하면 공중잡기로도 사용할 수 있는 활용도 높은 기술이다.



▲장갑에 화약이 들었나. 시시오



▲장갑에 화약이 들었나. 시시오

추천 연속기

케논볼 리프터(↘B) ⇨아말다 이레이져(A+BB)



▲모두

▲무난히

기술 커맨드가 화려하지는 않지만 대미지 94의 콤보. 공중제어로 피하기도 어렵다.

케논볼 리프터(↘B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(←BB)

대미지나 밀어내는 거리가 모두 좋은 콤보.

케논볼 리프터(↘B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스톰 제네레이터(B↓)

아주 높은 대미지와 동시에 자리를 바꿀 수 있어, 활용도가 높다. 상대가 공중제어를 잘 한다면, 적당한 부분에서 스톰 제네레이터(↓B)를 넣어주자. 케논볼 리프터가 상대의 정면에서 맞았을 때 들어간다.

지오 더 레이(↓↙←B or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BB) ⇨블레이드 스톰(B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(←BB)

사용자가 링 끝에 몰렸을 때 사용하면, 오히려 상대를 링 아웃 시킬 수 있는 콤보.

지오 더 레이(↓↙←B or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BB) ⇨블레이드 스톰(B) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스톰 제네레이터(B↓)

깔끔하게 들어가는 파괴력 만점의 콤보. 지오 더 레이를 맞추는 타이밍을 잡는 것이 중요.



엣지 마스터

엣지 마스터는 매번 다른 캐릭터의 기술을 랜덤으로 사용하게 된다. 이때 캐릭터의 기본적인 공격력이나 이동력, 리치 등은 엣지 마스터의 것 그대로다. 그리고 엣지 마스터는 사용할 수 없는 기술들이 있고, 키릭이나 성미나의 기술을 사용할 때는 현무라는 기술이 추가된다. 현무의 3격은 2격의 판정이 생길 때 눌러주면 잘 나간다(마치 토발의 저스트 프레임).

기술표 (→:짧게 입력, ➡길게 입력, aA 슬라이드, ~딜레이, (A): 홀드)

기술명	커맨드	공격판정		
현무	↓or↑로 이동 중 AAA	중하하	25, 30, 30	키릭, 성미나의 기술을 사용할 때만 사용 가능



인페르노

인페르노도 매번 다른 캐릭터의 기술을 사용하지만, 기술의 공격력이 더욱 강력해진다. 고유 기술도 몇 가지 있으니, 그것을 정리하도록 하겠다(인페르노는 드림캐스트용 소울칼리버 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있다).

기술표 (→:짧게 입력, ➡길게 입력, aA 슬라이드, ~딜레이, (A): 홀드)

기술명	커맨드	공격판정
로이 더 망고론스	B↑	타격잡기(중)
로이 더 에페이 1	K↑	중중중중중
로이 더 에페이 2	K↑G	중
로이 더 에페이 3	K↑B	중중중중중
로이 더 에페이 4	K↑BG	중



볼도

기술설명

데몬 엘보(→→B)



▲진각!

버추어 파이터 시리즈에서 아키라가 사용하는 이문정주와 비슷한 모션의 기술이다. 빠른 발생시간의 중단 공격이고 상대가 링을 등지고 있을 때 맞추면 링 아웃을 시킬 수 있다. 전방 러시 중에도 나가기 때문에 러시 중·하단 판정의 슬라이딩과 조합해서 쓰면 더 큰 효과를 얻을 수 있다.

스콜피온즈 테일(↗K)



볼도 최강의 띄우기 기술. 상단 공격 회피 성능이 있고 중단 판정이다. 공격 발생 후 뒤로 돈 상태가 되지만, 원한다면 기술 입력 후 →의 추가 입력으로 앞을 본 상태를 만들 수 있다.

매드 리프팅 소서(등을 보이고 있을 때 →→(A))



히트시 상대는 하늘 높이 뜨게 된다. 이때 들어가는 연속기도 상당수. 하지만 가만히 서 있어도 잘 맞지 않는 경우가 허다하고 발생시간이 느려서 실전에서 쓰기는 상당히 힘든 기술. 또한 초근거리와 근거리, 중거리 히트 여부에 따라 공중콤보를 달리해야 한다는 어려움도 있다.

마카블 스탯치(등을 보이고 있을 때 →→B)



중단 판정의 종베기 공격. 카운터 히트시 상대는 지면에 바운드 된 후 높이 뜨게 된다. 그리고 공중콤보로 연결이 가능하다.

홀리츄얼(지·라크 중 B+K)



▲덤블링?

DC용에 추가된 신기술로 변태적 쾌감뿐이 아닌 의외의 실용도를 찾아볼 수 있는 기술이다. 기술 발동시 지·라크 상태에서 배로 상대를 하늘 높이 튕겨버린다. 볼도의 다리 위치가 앞이냐 뒤냐에 따라 히트 후 상대의 낙하 지점이 틀리다. 다리 위치가 앞일 경우 공중 콤보를 넣기 좋고, 뒤일 경우 링을 등진 상대를 링아웃시키기 좋다. 공중 콤보의 경우 홀리츄얼 후 스티어럭~홀리츄얼(지·라크 중→→B+K)로 상대를 쫓아가서 때리는 것이 포인트.

마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)

상단 공격 흘리기 기능이 있는 특수 이동



기. 마치 바퀴벌레처럼 움직인다. ↙↓↘↓↙↓↘와 같이 연속 입력하면 마고트 스텝 상태로 앞뒤로 이동하게 된다. 마고트 스텝 도중에는 앉은 상태에서만 나가는 기술을 사용할 수 있고 또 마고트 스팅거(마고스 스텝 중 K)라는 훌륭한 견제기도 있다.

프럼 윌로(B+K)



▲쾌감으로 승화 일보 직전

변태적인 특수 회피기. 프럼 윌로 도중 맞는 첫 번째 공격(타격기 또는 잡기)은 데미지가 10 이하로 처리된다. 상대의 가드불능 기술을 피할 수 없는 상황이나 링을 등지고 궁지에 몰렸을 때 사용하면 위기를 모면할 수 있다.

블러디 드릴(근접시 K+G)



볼도 최강의 잡기. 커맨드는 K+G이지만 회피할 때는 A로 해야 한다. A+G를 사용하지 말고 꼭 블러디 드릴을 사용하자.

라이프 사커(↓↘→A+G)



▲사랑해!

리글 스텝(↓↘→) 후 점프를 해서 잡는다. 잡기 회피가 안 된다는 장점이 있지만 점프가 너무 느려서 기술 발동을 본 후 충분히 회피할 수 있다. 또 상대가 앉아 있으면 잡히지 않는다.

블라인드 하베스트(상대가 배후에서 근접시 B+G)





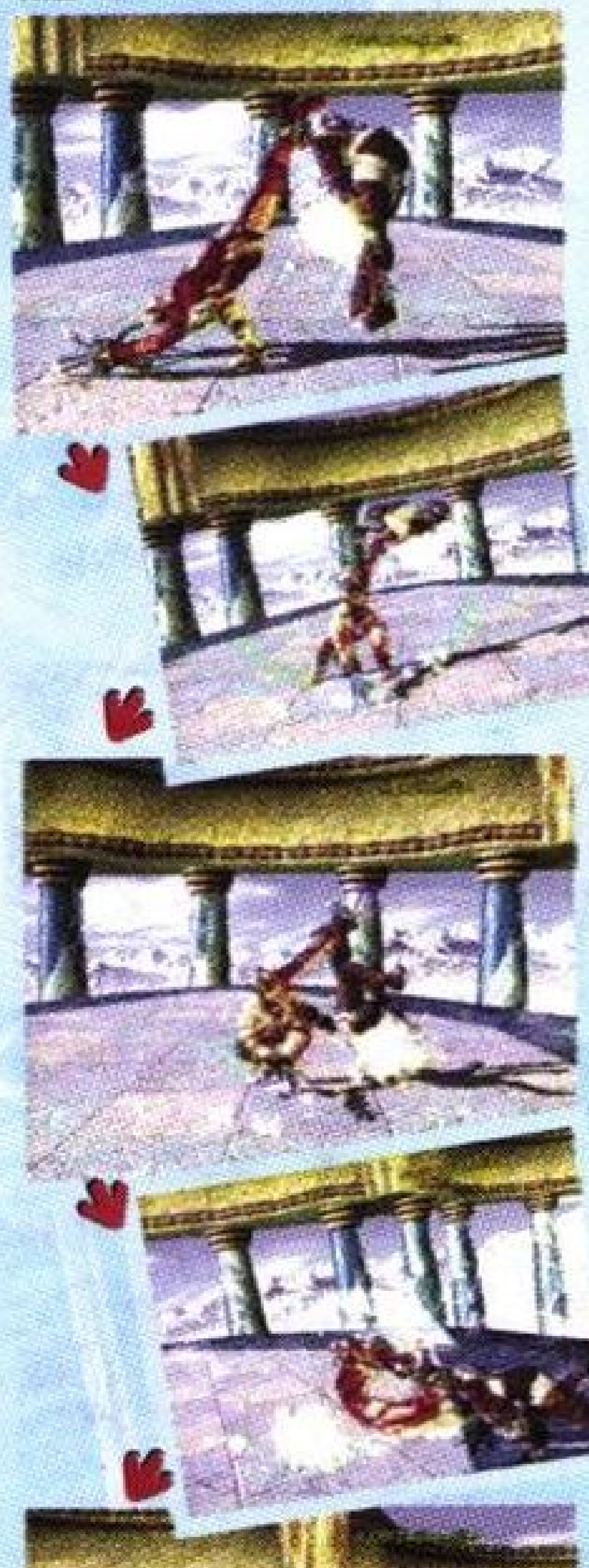
뒤돌아 있을 때 상대가 볼도의 배후로 가까이 오면 기술을 사용할 수 있다. 측면으로 회피 후 잡기를 하는데 경우에 따라 정면, 측면, 배후의 3가지 잡기가 골고루 나온다. B버튼으로 회피가 가능하다.

추천 연속기

소울칼리버에서 볼도의 공중 콤보는 스콜피온즈 테일(↙K)로 상대를 띄운 후 시작되는 것이 가장 실용적이다. 뒤 돈 상태에서의 공격들이 발생시간이 빠르고 리치도 길기 때문. 또 마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →→B) 카운터 히트 후에도 쓸만한 공중 콤보가 들어간다. 그리고 DC용의 신기술 홀리츄얼(지·라크 중 B+K)후로 지옥의 덤블링 콤보를 넣을 수 있다. 이것이 바로 쾌감 200%!

스콜피온즈 테일(↙K) ⇨ 비하인드 뮤트 하이 킥(등을 보이고 있을 때 K) ⇨ 스퀘어 크로우 블라인드 크로(←AA) ⇨ 프레잉 캔서(↓A+B)

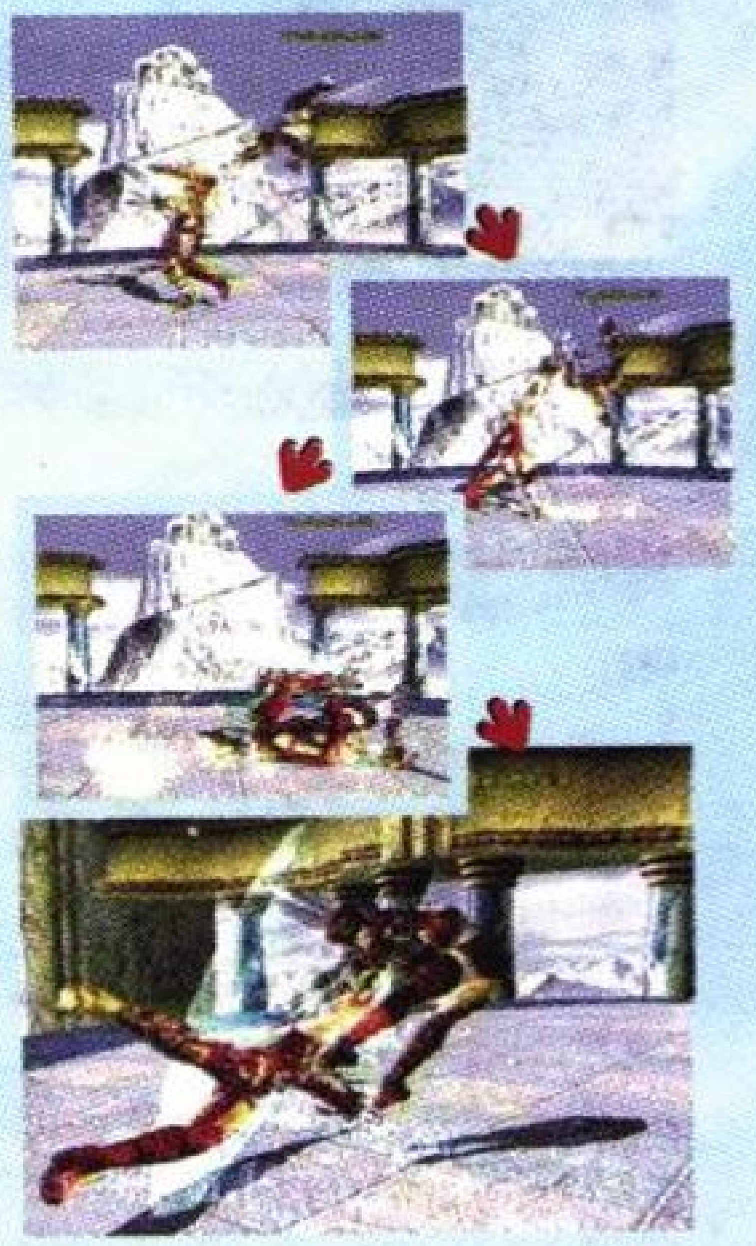
스콜피온즈 테일(↙K) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘 ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)



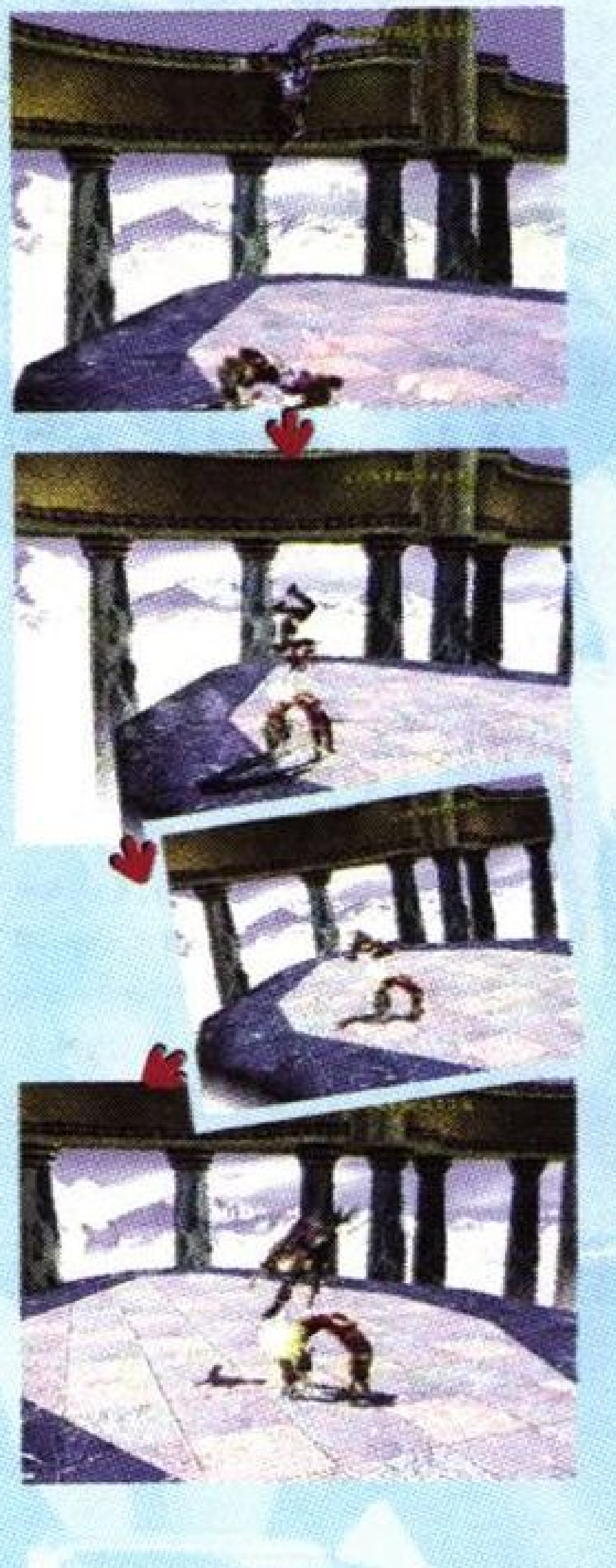
마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때→→B) ⇨ 블라인드 크로(←A) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)

마커블 스텟치가 카운터 히트시에만 성립한다.





홀리츄얼(지·라크 중 B+K) ⇨ 홀리츄얼 ⇨ 스티어럭 홀리츄얼(지·라크 중 →→B+K) ⇨ 스티어럭 홀리츄얼 ⇨ 스티어럭 홀리츄얼





미츠루기

기술설명

아마바이키(↘B)



▲이 정도 높이까지 뜬다

아더의 띄우기 기술 중 가장 자주 쓰이는 기술이다. 중단 판정이고 발생시간도 빠른 편이라 찔기기나 흘리기 후 연계기로 사용할 수 있다.

타마리카자아나(←B)



▲뒤로 빠졌다가



▶깊숙이 찌른다

중단 판정의 찌르기공격. 아더로 대인 대전시 가장 많이 쓰이는 기술중 하나. 일단 뒤로 회피한 후 전진하며 찌르기 때문에 상대의 공격을 흘리고 반격하는데 정말 좋다. 또한 상대가 가드했을 때에도 반격을 당하지 않는다. 그리고 링의 끝 부근에서 사용하면 상대를 링 아웃 시키는데도 용이하다. 하지만 상대의 측면 회피에 약하다는 단점이 있다. '타마리카자아나' 발생 도중 레버를 →으로 입력하고 있으면 전진 공격을 하지 않고 '카스미' 자세로 전환한다. 이 기술은 뒤로 회피하는 것을 보고 찔기기를 시도하는 상대에게 사용하면 적격이다.

아마카구라(→➡BB)

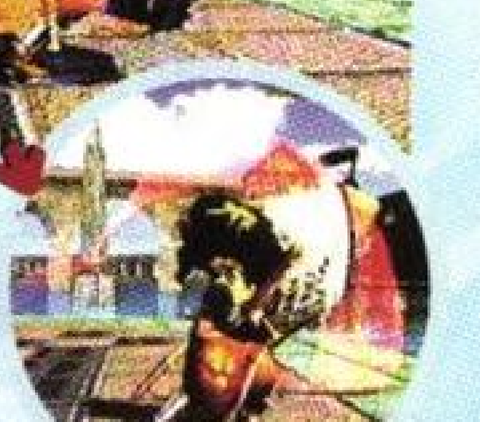
이 기술은 첫 번째 종베기가 발동하는 도중 3가지로 분기가 된다. '오츠로카구라'(→➡B)에서 멈추고 추가타의 기회를 노리느냐, 아니면 '오츠로카구라~이아이'(→➡(B))로 '오츠로카구라' 후 이아이 자세로 전환해서 가드 불능기로 승부하느냐, 아니면 '아마카구라'를 모두 쓰느냐이다. 보통 공중콤보로 사용할 때 '아마카구라'를 사용하고 상대가 가드했을 경우는 '오츠로카구라'까지만을 사용하는 것이 좋다. '아마카구라'의 2격째는 가드당했을 때 허점이 크므로 조심해서 사용해야 한다.





하지키와리(←KB)





요시미츠의 기술과 비슷한 모션으로 중단 판정의 공격이다. 아더의 주력 공격 수단 중 한가지이다. 첫 번째 킥공격을 맞으면 상대는 다운되고 이어지는 종베기가 무조건 히트한다 . 데미지도 총 66으로 상당히 큰편. 또한 발생 시간이 빠르고 딜레이도 적기 때문에 가드당해도 큰 부담이 없다. 그리고 전진형 공격이라서 공중콤보에서도 큰 위력을 발휘한다.

이나호마키(↓K)





아더의 주력 하단 기술. 접근전에서 빛을 발하는 이 기술은 '이나호마키'에서 끝나는 것이 아니라 '이나호가리'(↓KB), '이나호가리~카스미'(↓K(B))로 이어진다. '이나호가리'의 경우는 하단, 중단으로 이어지는 공격이라서 '이나호마키'가 가드당했더라도 이어지는 중단 공격은 가드하기가 힘들기 때문에 허점이 적어진다는 장점이 있다.

이아이(←A+B)



▲사나이의 낭만

아더를 더욱 검객답게 만들어준 기술. '사아바라이'(이아이 중 A), '사야우치'(이아이 중 B), '스네오리게리'(이아이 중 K), '히즈츠가에시'(이아이 중 G), '하리이히즈츠'(이아이 중 A+B), '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B)), '쿠즈시다라이'(이아이 중 (A+B)를 최대한 모은 후 뗀다)의 7가지 기술로 분기가 된다. '이아이' 자세에서는 가드, 8WAY-RUN이 불가능하다. 오직 전방으로 짧게 움직일 수 있을 뿐이다(이것이 사나이의 낭만

'배수의 진'). 백대시를 입력하면 보통 자세로 돌아온다. 보통 자세로 돌아올 때 공격을 입력하면 자연스럽게 보통 자세에서의 공격이 나간다. 추천할만한 공격 형태는 백대시 후 '타마리카자아나'(←B)이다. 중복 커맨드를 사용해서 ←←B로 입력하면 된다. 또 B+K를 입력하면 곧장 '카스미' 자세로의 전환이 가능하다.

히즈츠가에시(이아이 중 G)



▲흐엇

'이아이' 자세에서만 가능한 반격기로 오직 상대의 횡베기 공격만 반격할 수 있다. G 버튼을 누르고 있으면 보통 자세에서의 가드 상태로 돌아간다.

쿠즈시다라이(이아이 중 (A+B)를 최대한 모았다 뗀다)



▲이때 뗀다



▲2격

'이아이' 자세에서의 나머지 기술들은 결국 이 기술을 사용하기 위한 도구에 지나지 않는다. 전진형 가드 불능의 횡베기 기술로 회피가 불가능하고 일단 공격이 발동한 후 근거리에 있었다면 필연적으로 맞게 된다. 총 데미지는 65. '이아이' 자세에서 A+B를 누르고 있다가 '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B))가 발동되기 바로 전 스위치에서 손을 떼면 된다.

카스미(→A+B)



▲카스미의 자세



▶카가리보에의 무적시간



▲데미지 52

이 자세에서 쓸 수 있는 기술은 '카자누이'(카스미 중 AAA), '리쿠도오노 사바키'(카스미 중 B), '핫케노 시노기'(카스미 중 →B), '미즈호마기'(카스미 중 K), '카가리보에'(카스미 중 A+B)의 5가지이다. '카스미' 자세에서는 방어가 불가능하기 때문에 '카자누이' 1격과 '리쿠도오노 사바키'를 사용해서 상대를 견제하다가 상대가 공격하려는 순간 '카가리보에'를 사용해 반격해야 한다. 특히 '카가리보에'는 발생 도중 중, 상단 공격에 대해 무적이므로 매우 유용하다. 또 타격 잡기인 '리쿠도오노 사바키'는 상대가 링을 등지고 있을 경우 링아웃을 노리기 용이하다.

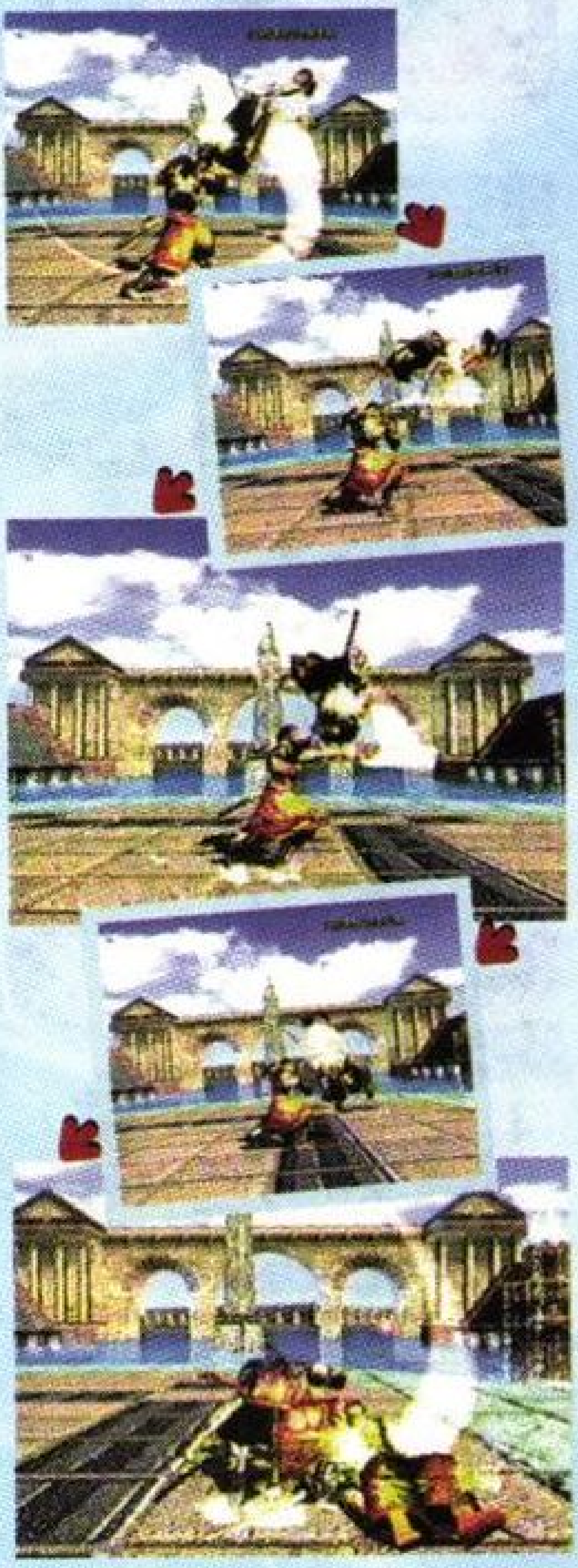
추천 연속기

아더의 공중 콤보는 대부분 띄우기 성능이 뛰어난 아마바이키(↘B)에서 시작된다. 또 다운된 상대에게 추가타를 넣을 때 쓰는 공격은 우츠로바야시(↗B)를 추천한다.

아마바이키(↘B) ⇨ 우츠로바야시(↗B) ⇨ 하지키와리(←KB) ⇨ 우츠로바야시 or 잡기

마지막의 '우츠로바야시' or 잡기는 상대방이 '하지키와리'를 맞은 후 낙법으로 일어나서 서서 가드를 하고 있을 때의 심리전이다.

아마바이키(↘B) ⇨ 카케(A) ⇨ 카자아나(B→) ⇨ 카케 ⇨ 하비키고마(kB)



오보로카구라(A+B) ⇨ 우츠로바야시(↗B) ⇨ 아미카구라(←→BB)





나이트메어&지그프리드

기술설명

더블 그라운드(A↓AA)



상, 하, 하단으로 이어지는 횡베기 공격. 측면으로의 회피는 거의 불가능하고 역시 엄청나게 긴 리치로 인해 후방으로의 회피도 상당히 힘들다. 가드한 후 빠른 중단 공격으로 반격하면 가드가 불가능하지만 그것도 근거리에서 가드했을 경우로 한정된다.

섀도우 슬라이서(↗A)



▲리치가 정말 길다

하단 판정의 횡베기 공격. 더블 그라운드에서의 하단 공격과 비슷한 모션이지만 리치는 더욱 길다. 또한 공격 발생 도중의 준비 동작이 다른 몇몇 중단 판정의 종베기 기술과 비슷해서 상대는 가드하는데 더욱 곤란함을 느낄 것이다.

에어메트 크래셔(↘A)



▲차라리 베는게 나아

나이트메어의 횡베기 기술 중 드문 중단 판정의 기술. 발생 시간도 빠르고 판정도 좋다. 그리고 히트시 측면으로 날아가기 때문에 링 끝이 측면에 있는 경우에는 꼭 시도하도록 하자. 상대가 가드했을 때 상대의 몸이 약간 옆으로 돌아가기 때문에 쉽사리 반격을 당하지도 않는다.

엑셀 헤드 어퍼(↘KKB)

중, 하, 중단으로 연결되는 기술. 처음의 킥을 맞으면 마지막의 헤드 어퍼까지 맞고 다운된다. 기술 중간에 하단 기술이 있어서 가드하기가 상당히 까다롭고 기술의 딜레이도 적어서 부담없이 쓸 수 있다. 특히 상대의 에너지가 얼마 남지 않았고 근거리라면 마무리 기술로 훌륭하게 사용할 수 있다.

건틀렛(↑ or ↓B+K)



▲탁월한 회피 능력

측면 회피 성능을 가진 특수 이동기. 측면으로 회피하면서 치프 홀드로 자세를 변경한다. 종베기 공격에 대한 회피 성능이 상당히 뛰어나고 일단 회피한 후에는 치프 홀드에서 파생되는 기술로 상대를 응징할 수 있다.

치프 홀드(B+K)

치프 홀드 상태에서는 가드가 불가능하고 전, 후방으로 움직일 수가 없다. 그러나 이 자세에서 파생되는 기술은 대부분 딜레이 없



▲접근 금지

고, 리치가 길고 발생도 빠른 기술들이라 가드가 필요 없다고 느껴질 정도. 치프 홀드에서 유용한 공격 수단은 두 가지 정도로 나뉜다. 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 (A)) 또는 테라 스톰퍼(치프 홀드 중 B)이다. 전자의 경우는 횡이동으로 회피를 하려는 상대에게 사용한 후 덱스터 홀드로 전환한 후 강력한 종베기로 마무리하자. 후자의 경우는 강력한 종베기 기술로 히트시 상대는 무조건 다운되고 재빨리 낙법을 하지 않는다면 매일 스프리터(BB) 같은 종베기 기술에 추가타를 당하게 된다.

베이스 홀드(→B+K or 앉아서↘B+K)



아케이드용 소울칼리버에선 베이스 홀드 중 움직일 수가 없었다. 그러나 DC용에선 전, 후방으로 움직일 수가 있다. 베이스 홀드는 보통 커맨드 입력으로 하지 않고 통상기에서 홀드입력으로 전환한다. 가장 자주 사용하는 것은 스프리트 버스터~베이스 홀드((B))이다. 베이스 홀드 상태에서는 상단 공격을 흘릴 수 있지만 가드가 불가능하다. 가장 자주 사용하는 공격 형태는 그립 캐터펄트~치프 홀드(베이스 홀드 중 (B)). 하단 판정의 공격을 한 후 치프 홀드 자세로 전환해서 추가 공격을 할 수 있다.

덱스터 홀드(←B+K)

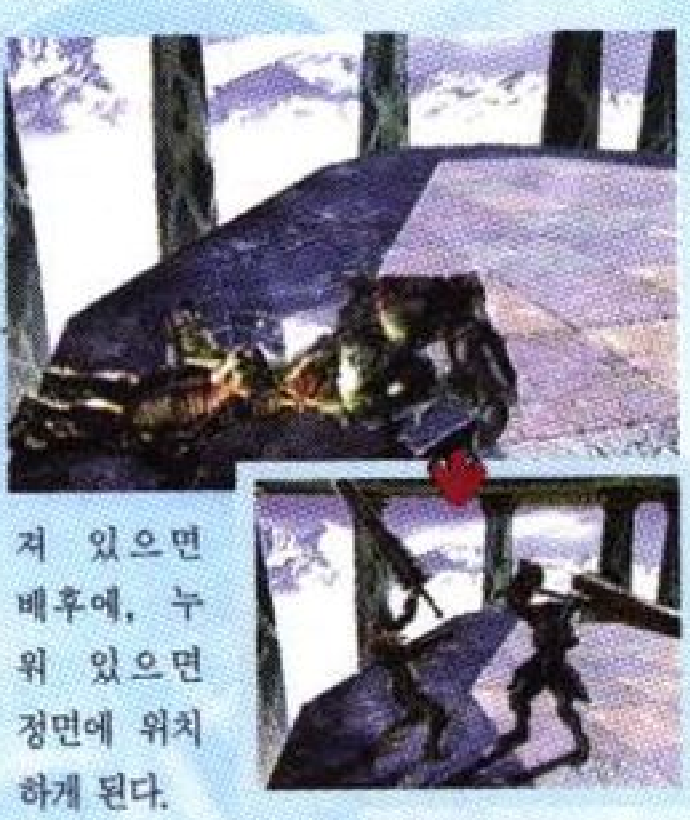
덱스터 홀드 자세에서는 전, 후방 대시가 불가능하고 오직 측면으로만 약간씩 움직일



수 있을 뿐이다. 덱스터 홀드에서의 공격 패턴은 하단 판정의 횡베기 공격인 팬텀 슬래시 그라운드(덱스터 홀드 중 A↓A)와 중단 판정의 종베기 팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B))이다. 팬텀 딥퍼~치프 홀드는 올려 베는 모션이라서 히트시 일단 상대는 뜨게 된다. 카운터 히트시에는 더 높이 뜨기 때문에 공중 콤보로 치프 홀드에서 나오는 기술을 사용할 수 있고, 카운터가 아닌 경우에는 역시 치프 홀드에서 사용할 수 있는 종베기 기술로 다운된 상대를 가격할 수 있다.

업 토스(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서 A+G or B+G)

다운된 상대를 일으켜 세우는 기술 실전에서 사용하기는 상당히 힘들지만 성공하면 공격에의 우위를 점할 수 있다. 상대가 엎어

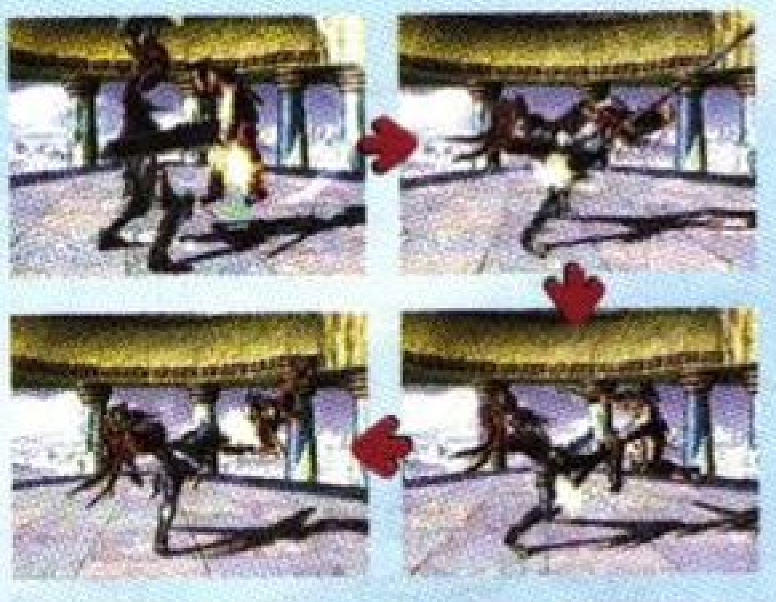


져 있으면 배후에, 누워 있으면 정면에 위치하게 된다.

추천 연속기

나이트메어와 지그프리드는 기본적으로 이렇다 할 연속기가 없다. 아니 필요가 없다는 표현이 더 알맞을 것이다. 기술의 발생 시간이 타 캐릭터에 비해 상당히 느리기 때문이다. 그러나 연속기가 전혀 없다면 플레이의 재미를 반감시키는 법. 비록 약간은 비실용적이지만 몇몇 연속기를 적어보도록 하자.

팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 니(치프 홀드 중 K) ⇨ 테라 헬프리(치프 홀드 중 KK)



팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 A) ⇨ 팬텀 딥퍼~치프 홀드

팬텀 딥퍼~치프 홀드가 카운터 히트시에만 콤보가 성립된다.





아스타로스

기술설명

튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))



중단 판정의 횡베기 공격. 돌 지크 므사리오의 버전업 판으로 히트시 상대방은 3바퀴 정도 뱅뱅 돌게 된다. 이때 대시 후 잡기가 가능하다. 물론 발생시간이 빠른 타격기도 사용할 수 있다.

비사리온(→→B)



상단 판정의 돌진계 공격. 근거리 히트시 상대는 다운되고 낙법을 실패하면 엘아트·루즈게리오(상대 다운시 발 쪽에서 ↓B+K or ↓A+K)를 무조건 당하는 수모를 겪게 된다. 또한 발생 시간이 상당히 빠르기 때문에 상대의 공격을 튕기거나 흘린 다음 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다.

비아즈스 레비스(←(A+B))

돌진계의 잡기기술. 가드불능이고 상대가



◀막아도

▼소용 없어!!

앉아 있어도 잡히게 된다. 또한 측면으로의 회피도 무산시키고 잡아버린다. 상대가 다운됐을 때 사용하면 기상 공격을 무시하고 잡아버린다. 물론 잡기 회피도 안돼는 초강력 기술. 그러나 단순히 이 기술만을 사용하면

실전에서는 상당히 히트시키기가 어렵다. 실·레비스(←A+B)와 조합해서 사용하는 것이 필수. 실·레비스는 비슷한 모션의 중단 타격기로 데미지는 21로 적은 편이지만 비아즈스 레비스를 맞추기 위한 준비 기술일 뿐이다. 상대가 빨리 기상하면 실·레비스로 쓰러뜨리고 또다시 기회를 노리자.

쿠쿠·로티라온(B+K)



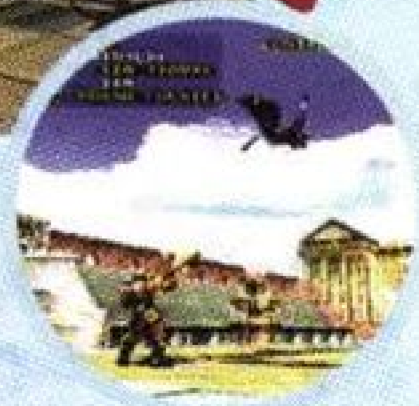


▶이리와 자기

히트시 상대를 끌어당긴다. 마주보고 있었다면 상대의 배후를, 배후를 보이고 있었다면 상대의 정면을 보게 된다. 정면을 보고 있을 때 중거리에서 히트시켰을 때 상대가 상단이나 중단으로 반격하면 정면잡기나 배후잡기를 성공할 수 있다. 상대가 하단 기술로 반격하면 하단잡기로 맞서자.

튜더 디리아(↓↘→B+K)





107이라는 데미지를 자랑하는 사람잡는 기술. 또 데미지가 107로 끝나는 것이 아니다. 상당수의 콤보로 총 데미지는 거의 150에 달할 정도. 일단 이 기술을 히트시켰다면 그 게임은 이겼다고 생각하면 된다. 하지만 막상 써보면 알겠지만 히트시키는 것이 보통 어려운 것이 아니다. 하지만 이 기술은 G버튼을 사용해서 캔슬이 가능하고 상당 시간 기술이 진행된 후라도 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 당황한 상대에게 빠른 타격기를 한다든지 상대의 공격을 튕기기로 반격하는 등 심리전의 양상은 다양하다. 하지만 결국 튜더 디리아를 맞추는 것이 목적이므로 탑을 쌓는 기분으로 상대의 심리를 점점 느슨하게 만들어야 한다.

툴스·아즈루스크 (상대가 앉아 있을 때 ↓A+G)

소울칼리버 유일의 하단 잡기. 딜레이가 큰 하단 기술을 막은 후 잡을 수 있다. 버추어 파이터 시리즈에서 하단 잡기가 있는 캐릭터를 많이 해본 사람이라면 금방 타이밍을 익힐 수 있다.

로·에리오 그랙 (상대가 공중에서 근접시 B+G)



▲너 신발 좋은데?

공중에 있는 상대를 잡아버리는 기술. 일단 상대를 띄운 후에도 이렇다 할 공중 콤보가 적은 아스타로스에게 없어서는 안될 기술이다. 공중콤보를 이 기술로 마무리하면 보기에도 좋고 데미지도 훌륭하다.

엘아트·루즈게리오(상대 다운시 발 또는 머리 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)



◀두둥엔



▼효과 만점

다운 잡기 공격. 상대가 기상을 하지 않고 누워 있거나 특정 기술을 맞은 후 총 47 데미지의 다운 잡기를 한다. 하지만 ↓B+K는 B버튼으로, ↓A+B는 A버튼으로 회피할 수 있다.

멜파디아(B+G←)

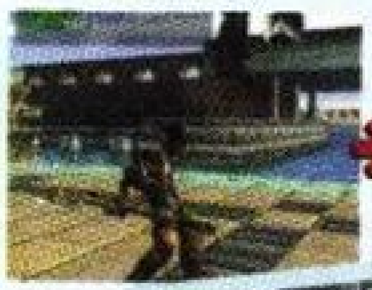


상대를 잡아서 공중으로 던져버린다. 이후 몇몇 연속기가 들어가고 공중 잡기도 가능하다. 하지만 공중 콤보를 때리게 되면 땅에 떨어질 때 입게 되는 20정도의 데미지가 없어지므로 떨어진 후 바운드 콤보를 넣는 것이 더 좋을 수도 있다.

추천 연속기

아스타로스는 발생 시간이 느린 기술이 대부분이라서 타격기 계통에는 이렇다 할 연속기가 없다. 하지만 공중 잡기를 사용해서 추가 데미지를 줄 수 있으니 그것으로 만족하자(어차피 몇 번 맞으며 상대는 적어도 뇌사 상태가 된다).

멜파디아(B+G←) ⇨ 크메루시아(→AB) ⇨ 제라리온(↗B)







멜파디아(B+G←) ⇨ 로·에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

성공해도 멜파디아 하나의 데미지와 비슷해서 실용적이지는 못하지만 성공했다는 그 자체만으로 멋진 연속기.





멜파디아(B+G←) ⇨ 멜포·세리리시아(←←B)

가장 쉽고 안정적인 연속기. 데미지도 70 정도로 경제적이다.

튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 로·에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

아케이드용 소울칼리버에선 중간에 스루퍼(→B+K)를 넣을 수 있었으나 판정 변화로 로·에리오그랙만 공중 콤보로 사용할 수 있게 되었다.

튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 크메르시아(BB) ⇨ 제라리온(↗B)









킬릭

기술설명

속습곤(aA)

상단이지만 빠르고 허점이 적어 견제기로 사용하기 좋은 기술이다. 상대가 카운터로 맞는다면 주천(aAB)이 히트한다. 상대가 속습곤을 막거나 맞는다면 키릭은 유리한 거리에서 공격의 우선권을 가지게 된다.

유계익(AAB)

상상중의 기본적인 통상기이다. 첫발이 상단이지만 횡베기이므로, 8WAY RUN을 사용하는 상대에게 카운터 히트한다면 이후의 2발이 모두 들어가게 되어 공중 콤보를 노릴 수 있다.

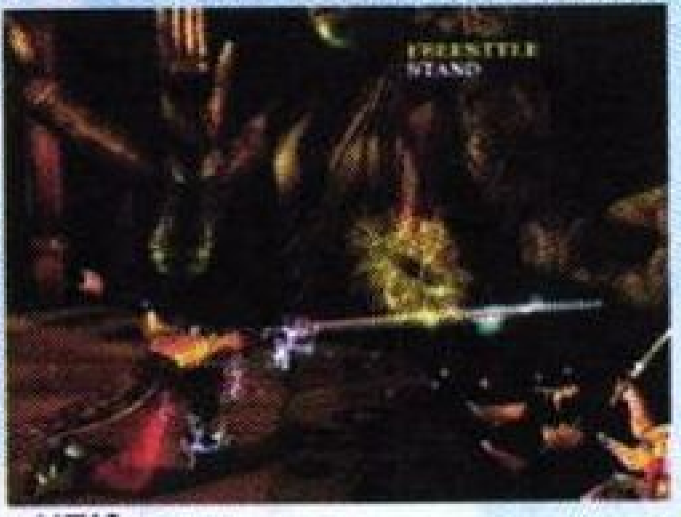
다만 가드 임팩트를 주의하자.

풍후(→AAA)

상상상 판정의 아주 빠른공격. 버파의 PPP정도의 판정에 상대를 다운 시킬 수 있다고 생각해보면 상당히 쓸만한 기술이라 할 수 있다. 공중콤보 시에도 안정적으로 히트한다.

추성(←(B))

념자곤의 커맨드에서 B를 홀드하면 변화하는 기술. 시작시 임팩트 특성이 있어서 상대의 공격을 튕기며 공격이 가능하고, 념자곤 보다 데미지가 높으므로 이쪽을 사용할 것을 권한다. 적당히 거리를 맞추며 사용하면, 철권의 봉권과 같은 효과를 거둘 수 있다. 하지만 횡이동을 주의하자. 하단 판정의 난상천(←←B)과 함께 사용하자.



▲봉곤!?

입천곤(일어서며B)

키릭의 띄우기 공격. 가드시에도 상대와 멀어지므로 앉아서 상대의 공격을 흘린 뒤 사용해주자. 리치도 긴편.

걸천(bK), 시천(kB)

재미있는 기술로 상중단,상하단 동시공격 기술이다. 견제기로 사용하여 상대의 임팩트 타이밍을 흐트리는데 사용하면 좋다. 거리 조절이 필요하다.



▶우아하고



▲아름답게

개삼보(↘A+B), 봉삼보(↙A+B)

근거리 히트시 타격잡기가 된다. 개삼보는 상대의 다리를 벌려 사타구니를 처올리고, 봉삼보는 뒤로 던진다. 상대에게 심리적인 우위를 장악한 뒤 사용해 주자. 얼마 없는 하단 타격잡기 이므로 이점이 많다.



▲안 아프다고요?

중아(↓A+B)

봉을 아래로 찍으며 전진하는 기술. 보통 다운공격 대용으로 많이 사용한다. 지속시간이 길기 때문에 상대에게 충분히 등을 내 줄 수 있는 기술. 상대가 다운 시 거리를 조절해서 견제하자.

봉천아(←B+K)

몸을 뒤로 피한 뒤 빠르게 하단을 찌르는 기술. 상대의 하단을 피하며 공격한다.

장천(←KB), 봉천(↓KB)

두 기술 모두 중단으로 시작하는 발차기 이후, 봉 공격으로 상대를 다운시키는 기술이다. 발기술의 특성상 모션이 작고, 딜레이도 적으니 적극 사용을 권한다. 장천의 봉을 돌리는 모션에는 임팩트 특성이 있고, ←K와 B사이의 딜레이도 임의로 길게 줄 수 있다. 봉천의 →K에는 일반 →K와는 달리 상단 회피 기능이 사라지니 유의하자.

연속기

키릭의 띄우기는 근거리 에서의 추봉(↘B)와 원거리 에서의 입천곤(일어서며B)으로 압축된다. 하지만 띄운 뒤에도 다른 캐릭터와는 달리 그다지 큰 데미지를 노릴 수 없다. 오히려 다운 뒤 상대의 움직임을 보며 다운공격을 하느냐, 잡느냐의 심리전을 펼치며 데미지를 높여가야 한다. 공중에서 암술곤(→→B)이 상대의 다리에 히트시 상대가 낙법을 사용하면 상대는 등을 보이게 된다는 점을 알아두자.

추봉(↘B)⇨선풍곤(→→A)⇨암술곤(→→B)



▲띄우고



▶엘레간트하게



▲깔끔한 마무리

추봉(↘B) ⇨풍후(→AAA)

그다지 공중에서의 데미지는 노릴 수 없다. 콤보후 다운된 상대와 근접한 상태이므로 유리한 위치에서 후속공격을 노리자.



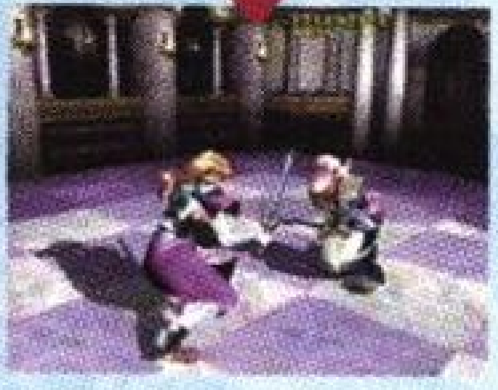
소피티아

기술설명

엔젤 카타르시스(←(A))



▲완전히 홀드를 유지한 공격에 맞으면



▶반드시 잡기에 걸린다

A버튼을 유지하는 홀드입력이 가능한 기술. 한바퀴 돌면서 횡베기를 내는데 기술 자체는 상단이지만 발동 속도와 판정이 좋은 편이다. 그리고 여기에서 파생되는 카타르시스 샤워(←(A)B)와 카타르시스 스트림(←(A)A)은 각각 상중과 상하의 판정을 갖고 있기 때문에 이지선다용 기술로 쓸만하다. 카타르시스 스트림은 또 카타르시스 새틀라이트(←(A)AA)로 파생되는데 하단 공격이 맞는다면 반드시 마지막 공격도 맞는다는 장점이 있다. A버튼을 완전히 유지한 홀드입력 엔젤 카타르시스에 상대가 맞으면 반드시 잡기로 연결할 수 있다.

스워드 커터렉트(←←B)



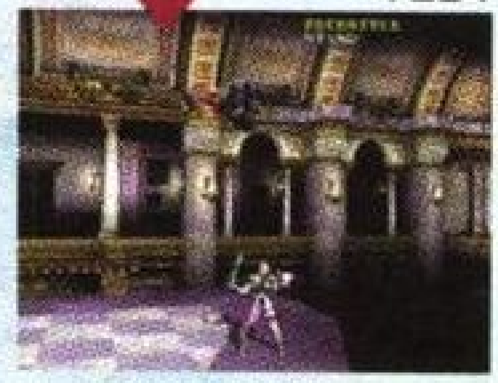
소피티아의 수많은 띄우기 기술 중의 하나이다. 띄우는 능력은 리프라이설 엔젤(→➡B+K AB)이나 엔젤 퓨리파이(→➡B) 보다 약하지만 백대시 중, 그리고 뒤방향(대각선 방향도 모두 포함)으로 이동중에 나온다는 특징때문에 상대의 공격을 재빨리 피하고 띄우는 것이 가능하다.

헤븐스 게이트(←⬅aB)

발동하기까지 약간의 시간이 걸리는 가드



◀상단 공격을 피하고



▼그대로 쳐 올린다

불능 기술이긴 하지만 역시 상대를 엄청나게 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보란 콤보는 모두 추가타로 사용할 수 있다. 기술이 발동될 때 약간 뒤로 빠지면서 몸을 앞으로 숙이기 때문에 상단 공격을 회피하는 기능이 있다. 게다가 언제든지 필요할 때에는 G버튼으로 캔슬할 수 있는 것도 장점.

엔젤 퓨리파이(→➡B)

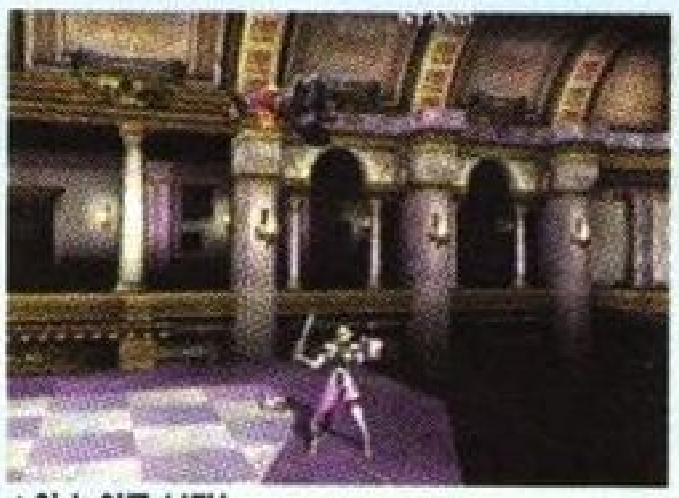
소피티아의 주력 띄우기 기술. 발동 속도가 빠르고 판정이 강하다는 장점 외에도 상대를 꽤 높이 띄우기 때문에 공중 콤보를 가능하게 해준다. →➡ 커맨드가 사용되는 기술의 특징은 그 레버를 어떻게 입력하는가에 따라 거리를 조절할 수 있다는 점. 엔젤 퓨리파이도 마찬가지로 레버를 길게 입력하는 부분을 오래 유지시켜 줌으로서 사정거리를 늘릴 수 있다.

홀리 리프트 킥(→➡K)

소피티아의 발차기는 다른 캐릭터들과는 달리 공격 보조용 기술로서의 성격보다는 뚜렷하게 띄우기로서의 성격이 강하다. 홀리 리프트 킥은 엄청난 각도로 올려치는 기술. 이 기술 자체로도 콤보를 사용할 수 있지만 엔젤 퓨리파이(→➡B) 후에 타점을 높게 홀리 리프트 킥을 맞추면 상대의 높이와 체공시간을 더욱 늘릴 수 있기 때문에 꽤 쓸만한 콤보들을 만들어낼 수 있다. 특히 이렇게 만들어진 콤보들은 다운 공격이나 불안정한 바운드 콤보들과는 달리 확실하다는 장점이 있다는 것을 생각해보면 엔젤 퓨리파이 ⇨ 홀리 리프티 킥은 반드시 익혀야 할 연속공격이다.

리프라이설 엔젤(→➡B+K AB)

소피티아의 띄우기 기술 중에서 가장 커



▲이 높이를 보라!

다란 데미지와 가장 뛰어난 높이를 자랑하는 기술. 문제는 공격들을 맞추기가 힘들다는 것이다. 일단 첫 번째 방패 돌격이 카운터로 맞는 경우에는 나머지 두 번의 공격이 모두 들어가지만 중도에 막히는 경우가 태반이다. 그러나 일단 띄우기에 성공할 경우에는 이 기술 자체의 데미지가 워낙 높기 때문에 이후에 아주 간단한 공중콤보를 넣는다고 해도 무서운 위력을 자랑한다.

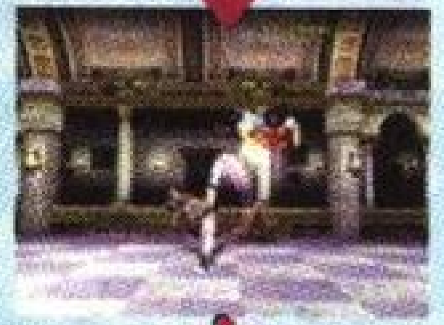
추천 연속기

소피티아는 일단 띄우기 기술의 숫자 자체도 많은데다가 빠르고 리치가 있는 공격들을 다수 겸비했기 때문에 콤보를 만들어내기가 비교적 수월하다. 역시 기술설명에 나와있는 엔젤 퓨리파이가 주력 콤보용 기술이다.

엔젤 퓨리파이(→➡B) ⇨ 홀리 리프트 킥(→➡K) ⇨ 홀리 하이 킥(K) ⇨ 라스타 새틀라이트(↓↘→A)

엔젤 퓨리파이 ⇨ 홀리 리프트 킥으로 시작하는 콤보 시리즈는 엔젤 퓨리파이를 맞은 상대를 홀리 리프트 킥의 가장 높은 타점에 히트시켜야 한다. 이후에 라스타 새틀라이트를 성공시키려면 ↓↘→ 엔젤 스텝을 빨리 입력하면 된다.









홀리 리프트 킥(→→K) ⇨ 스플래쉬 라운드 킥(BK) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

그레이스 헤븐(↘B) ⇨ 슬라이드 플로우(AA) ⇨ 어센드 스플래쉬(BB)

그레이스 헤븐(↘B) ⇨ 스플래쉬 라운드 킥(BK) ⇨ 탭 힐트(→AB)

그레이스 헤븐을 너무 가까운 거리에서 맞추면 이 연속기는 들어가지 않는다. 상대와 자신 사이에 두 발자국 정도의 거리가 있을 때 맞추면 비교적 잘 들어간다.

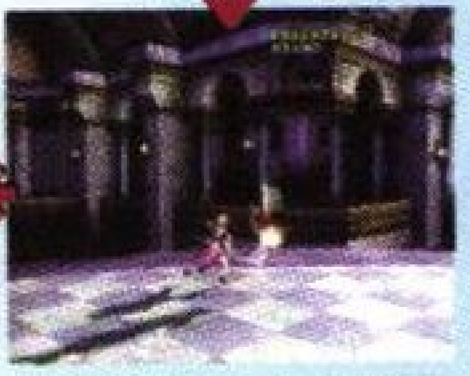
리프라이설 엔젤(→→B+K AB) ⇨ 스워드 스플래쉬 플립(등을 보이고 있을 때 B) ⇨ 퀵 스트라이크(→B) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

리프라이설 엔젤 이후에 스워드 스플래쉬 플립을 높은 타점에서 맞추기만 한다면 별 무리 없이 사용이 가능한 간단한 연속기이다.











아이비

기술설명

케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))



▲공중의 상대를



▲잡아 챈다

랑브라 시리즈에는 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))가 있다. 케이지 랑브라는 → 방향으로 레버를 입력한 뒤 B버튼을 고정하면서 ↑ 방향으로 가볍게 레버를 올리면 공중에 뜬 상대를 채찍으로 잡아서 끌어내린다. 스콰이어 케이지 랑브라의 경우, B버튼을 입력한 이후에 →레버 입력하면서 다시 B버튼을 눌러 고정시키면 공중에서 한번 공격을 한 이후에 상대를 바닥으로 끌어내린다. 랑브라 시리즈는 공격이 나가는 각도가 높아서 지상의 공격에서 사용하기에는 무리이다.

이디어트 소서(←bA)와 스파이럴 캐스트(←bAB)



◀공격을 튕긴 후

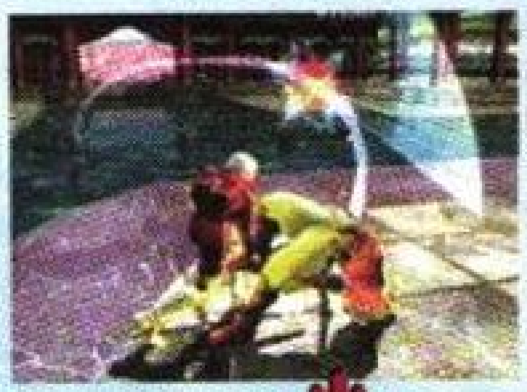
▼스파이럴 캐스트



이디어트 소서(←bA)는 철편을 자신의 몸 앞에다 세 번 회전시키는 킬럭의 봉명과도 비슷한 성격의 기술이다. 검을 늘여서 돌리는 부분에 상대의 횡베기를 흘리는 판정이 존재하기 때문에 횡베기를 흘린 이후 곧장 스파이럴 캐스트를 사용함으로서 일종의 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다. 이것이 봉명과 비슷하다고 한 것은 상대와 아주 가까이 붙어있을 경우 이디어트 소서는 떠어난 판정을 보여주기 때문이다.

소서리 오토그래프(↓A+B)

후려치듯이 내려베는 중단 기술. 리치는 별로이지만 그 부수적인 효과가 쓸만하다. 다운 공격으로도 사용할 수 있으며 카운터 히트한 경우 상대는 땅에 부딪혀 크게 튕겨 오른다. 이 때 케이지 랑브라(→(B)↑) 혹은 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B)) 등으로 공중에 튕긴 상대를 끌어내릴 수 있다.



◀카운터로 히트하면 바운드

▼스파이럴 캐스트



프리티 비 엑시즈(↘A+B)



◀엑시즈 기술. 상대를 쓰러뜨린다



▶홀드 최고 단계, 타시트 프리티 비 폭발!



◀홀드 하다가 버튼을 뗀다 - 리프 프리티 비

액시즈 계통의 기술들은 '프리티 비 액시즈(↘A+B)', '랑브라 액시즈(앉아서 ↘(A+B))'와 '아파스 액시즈(←←B+K)'가 있다. 이 액시즈 기술들은 특수 중단 판정의 기술들로 상대방의 발 밑에 검을 직선으로 길게 늘어뜨렸다가 잡아당기면서 상대방을 넘어뜨린다. 이 액시즈 계열의 기술들을 사용하면서 A+B를 홀드하면 검에 전기같은 것이 모이기 시작하는데 이 상태로 홀드 최고 단계까지 가면 데미지 75의 가드불능기 타시트 프리티 비가 폭발한다. 타시트 프리티 비를 위해 A+B를 홀드하고 있는 도중에 어떠한 방향이든 레버를 입력하면 기술은 하단 판정인 센시블 프리티 비로 바뀌는데 카운터 히트한 경우 상대는 쓰러진다. A+B 홀드하고 있는 도중에 버튼을 떼면 특수중단 판정의 리프 프리티 비가 나간다.

레이비너스 칸테라(→→(A+B))

아이비가 갖고 있는 수많은 타격잡기 중의 하나이다. 발동이 느린 단점은 있지만 위력은 좋은 편이고 딜레이 시간도 그리 부담스러울 정도는 아니기 때문에 쓸만하다. 원거리에서는 발동되지 않지만 일단 발동이 되면 상대를 아이비의 앞으로 끌어오는데 이때 상대가 조금만 주저해도 곧장 잡기의 희생물이 된다.

손 바인드(→(B+K))

다른 캐릭터들의 타격잡기와 비교해볼 때 비교적 빠르고 엄청나게 긴 리치를 자랑하는 고급 기술이다. 원거리 근거리 모든 경우에 다 발동하는데 원거리에서는 철편의 형태로 칼이 뻗기 때문에 상대에게 히트되면 이이비의 바로 앞으로 상대를 끌고 온다. 근거리에서는 그냥 칼의 형태로 상대의 배에 칼을 찌른 후에 상대와 자리를 바꾼다. 두 경우 모두 레이비너스 계열의 타격잡기처럼 상대가 조금만 당황해도 곧장 잡기로 연결할 수 있다.

아카시아 우로보로스(→↓↘A+K)



◀상단을 회피하며

▶우로보로스!

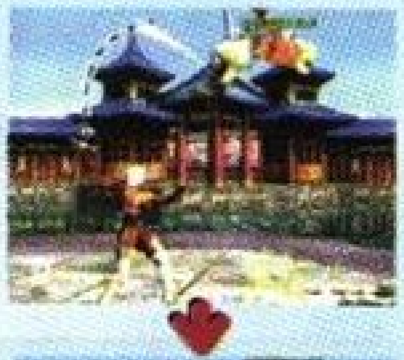
아이비는 이상할 정도로 위력이 높은 기술들이 많다(타시트 프리티 비 : 75, 마이트 아틀라스 : 90, 사이렌스 발 : 80). 아카시아도 데미지가 무려 94인 가드불능 기술. 이상하게도 근거리에서는 상대에게 잘 적중하지 않는다. 오히려 안전하게 멀리서 사용하는 것이 적중율도 높은 희한한 가드불능기. 점프하며 채찍을 휘두르는데 그 엄청난 리치의 360도 회전범위의 거의 전부를 아이비의 채찍이 쓸고 가기 때문에 피하기도 힘든 편이다. 게다가 나오는 것도 빠른 편. 그리고 발동 동작이 상단을 회피하는 매우 낮은 자세에서 시작되기 때문에 근거리 접전에서라도 기습적으로 사용하기에 나쁜 기술은 아니다.

추천 연속기

아이비는 정말 띄우기 하나만큼은 전 캐릭터들 중에서 최악이다. 리프 프리티 비 등의 띄우기는 실전에서 쉽게 성공하기 어려운 편에 속하는 데다가 기본적인 띄우기인 마리스 크리퍼(↘B) 역시 띄우는 높이, 딜레이 등에 있어서 열악하기 때문이다. 게다가 공중콤보로 사용할 만한 기술들이 전무하다시피 하기 때문에 그냥 얌전하게 표준형 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))를 조금 개조하여 사용하는 것이 이익이다.

리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 케이지 랑브라(→(B)↑나이트 스패로우 - 케이지 랑브라)

그다지 창조적인 콤보는 아니다. 일단 나이트 스패로우를 최대한 높이 맞춰야지 비교적 여유있게 케이지 랑브라를 성공시킬 수 있다.







리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))

역시 기본적으로 위의 콤보와 동일하다.











맥시

기술설명

가아룡(↓KK)

승좌(↓K)라는 성능 좋은 견제용 발차기에서 이어지는 공격. 하단후리기 등의 기술을 사용한 뒤에 레버를 중립으로 두고



▲이런 발차기에서



▲연속으로 하단후리기가…

K를 누르면 썸머솔트 킥인 개양·구항룡(일어서며 K)이 나간다. 하하 판정의 이 기술과 동작이 유사한 계패룡(↓KB)과 섞어서 사용하면 좋다.

장식개 · 굉질풍(→→K)



▲아쵸~ 더 드래곤이닷~

상단 판정이지만 빠르고 강력한 날아차기이다. 철권 3에서 →→→ LK의 근거리 입력을 위해 고된 수련을 한 분들이 이 기술을 본다면 허탈하지 않을까?

범형락(kB), 계문반(kBA)과 가도범형(kB(K))

계문반과 가도범형은 모두 범형락의 파생 기술. 좀 느린 감은 있지만 쓸만한 발차기인 범형락에서 A를 누르면 상대를 쓰러뜨리는 하단 쌍절곤이 나오며 K를 누르면 상대를 땅에 튕기게 만드는 중단 내려차기가 나온다. 문제는 이 두 기술을 구분하기가 꽤 어렵다는 점. 결국 상대방에게는 좀 짜증나는 이지선다가 될 수 있다. 가도범형의 경우 마지막 발차기에 홀드를 걸어 딜레이를 줄 수 있다.

보성 · 천개사도폐(B+K BBBA)

킬릭의 봉명, 아이비의 이디어트 소서와 같은 계열의 기술. 상대의 돌진을 막거나 근거리 견제기로 사용하는데에 유용하다. 다만 마지막 일격을 사용하기 위해 A를 입력해야 하는 타이밍이 엄청나게 까다롭다. B를 연타하다가 맥시의 팔에 모이는 전기(?) 혹은 맥시의 다리의 변화를 보면서 타이밍을 익혀 A를 누르는 것이 그나마 좋은 방법.

천추 · 계락일(천추세 중 KA)과 천추 · 도화룡(천추세 중 K(K))



◀계패룡



▼천추세



▼천추 · 계락일

천추세 중에 나가는 계문반과 가도범형이라고 보면 된다. 쉽게 천추의 자세를 잡기 위해서는 기본기 면탄(B) 혹은 계패룡(↓KB)을 이용하는 것이 좋다. 역시, 마치 하나의 커맨드인 것처럼 타이밍을 맞춰서 ↓KBKA 혹은 ↓KBK(K)를 입력해주면 된다.

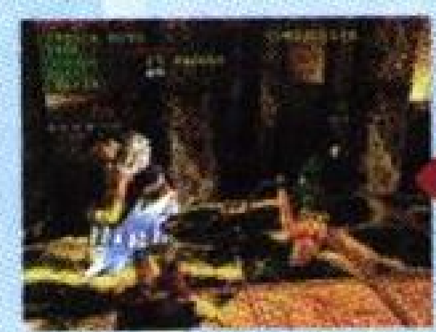
옥충 · 가예좌(옥충세 중 KK)



▲백범폐



▲옥충세



▲상단



▲하단

옥충세에서 나가는 하상 판정의 발차기. 하단을 맞으면 반드시 상단도 연계된다. 옥충의 자세를 쉽게 잡기 위해서는 백범폐(←A)를 사용하는 것이 좋다.

축이동 · 녹존(A+K)



▲왼쪽 횡이동



▲축이동 · 녹존

왼쪽으로 급격하게 회피를 한 뒤에 녹존의 자세를 잡는 기술. 회피의 각도가 다른 횡이동과는 달리 한번에 상대의 배후에 약간 못 미치는 지점으로까지 이동하는 엄청난 기술. 덕분에 방향만 좋다면 횡공격조차도 간단하게 피해버린다. 왼쪽 횡이동을 한 이후에 이 기술을 사용하면 그 회피 효과를 극대화시킬 수 있다. 다만 회피 후 녹존자세를 잡기 때문에 배후잡기라든지를 사용하는 것은 불가능하다. 이동하여 녹존의 자세를 잡은 만큼 녹존 · 순해룡(녹존세 중 B) 등의 공격기술로서 상대의 배후를 치자.

연속기

맥시는 공중 콤보의 한방 한방이 강력한 캐릭터 이다. 하지만 그 공중 콤보를 자유롭게 사용하기 위해서 먼저 맥시의 연속 공격 시스템에 대해서 설명해 보겠다. 부족한 지면에서 연속기를 적는 것 보다는 연속공격 시스템을 익혀서 맥시를 자유로이 다루게 되는 것이 더욱 흥미로울 것이다.

맥시의 연속 공격 시스템

'자세'라고 하지만 철권 3의 레이 우롱이 취하는 자세들과는 달리 맥시의 자세들은 알아보기 힘들다. 왜냐하면 맨손의 격투가 레이는 학자세, 표자세, 범자세 등 특정한 자세로 몸을 고정시킨 이후에 상황에 맞게 그것을 변화시키지만, 맥시는 몸으로 자세를 취하고 바꾸는 것이 아니라 끊임없이 움직이는 쌍절곤을 휘두르는 방식을 바꾸는 것이기 때문이다. 예를 들어 계패(AA) 이후에 문곡세를 취한다고 하면 문곡세란 자세로 쌍절곤을 들고 있는 것이 아니다. 계패는 오른쪽으로 한번 왼쪽으로 한번 횡공격을 하는데, 왼쪽을 향해 횡으로 쌍절곤을 휘두를 때 쌍절곤이 잠시 맥시의 목 뒤편에 걸쳐지게 된다. 맥시는 곧 이 자세에서 벗어나 다시 원래대로 쌍절곤을 오른쪽 겨드랑이 밑에 고정시키는데, 목 뒤편에 쌍절곤이 잠시 걸렸던 동작이 바로 '머리쪽 돌리기'인 문곡이다. 예를 든 경우와 같이 이러한 자세들은 잠시 나왔다가 사라질 뿐 맥시는 다시 쌍절곤을 휘둘러 원래 기본 자세인 계양으로 돌아오는 것이다. 따라서 계패 다음에 문곡 · 가비룡을 연결하고 싶다면 계패 동작이 끝난 직후 쌍절곤이 머리 뒤편에 걸린(혹은 걸리려고 하는) 시간동안 KK를 입력해야 하는 것이다. 사실 고유기로 이름이 붙어 있는 몇 가지 기술들은 이러한 쌍절곤 자세의 변화에서 파생된 것이다. 예를 들어 맥시의 AAB는 '류면한타'라는 이름이 붙어서 고유기로서 분류되었지만 사실 그 내용을 보면 계패(AA) ⇨ 문곡세 ⇨ 문곡 · 한타(문곡세 중 B)이다. 마찬가지로 '류파륜'이라는 이름이 붙어있는 BAA는 면탄(B) ⇨ 천추세 ⇨ 파혹랑개(천추세 중 A) ⇨ 옥충세 ⇨ 옥충 · 반랑회(옥충세 중 A)이다.

고유기들 중에 이런 식으로 맥시의 연속공격 시스템으로 만들어진 것은 '류면한타(AAB)', '계파문(BA)', '류파륜(BAA)', '류용영(BAB)', '낙복룡(BABK)', '계랑인(←BA)', '난부도(←BAK)', '계괴선(←BB)', '류외혹남룡(←BBA)'이다. 따라서 이러한 연속공격의 관계와 시스템을 철저히 익혀둔다면 무궁무진한 연속공격을 이룰 수 있다. 이러한 관계에 의하여 만들 수 있는 이론적으로 가장 긴 연속공격은 다음과 같다.

보성 · 천개사도폐 ⇨ 녹존세 ⇨ 순해룡 견습 ⇨ 천추세 ⇨ 파혹랑개 ⇨ 옥충세 ⇨ 옥충 · 반랑항 ⇨ 개문세 ⇨ 개문 · 용예쇄 ⇨ 문곡세 ⇨ 문곡 · 한타



타키

기술설명

롱 ⇨ 숙(←A)


▲하단을 베고


▲숙의 자세로


▲기영숙 등으로 연결하자

숙의 자세로 전환되는 기술이다. 하단베기에서부터 파생되기 때문에 기본적으로 상단 회피가 용이하다는 이점이 있다. 또 숙의 자세로 전환한 후에 상대와의 거리가 가깝기 때문에 기영숙(숙 중 ↓K) 등 재빠른 기술들로 상대를 기습하기에도 좋다.

십자(BA)

타키가 가지고 있는 여러 연속공격들 중에서 발동속도가 거의 최고로 빠르다. 기본 형태인 십자(BA)는 중상의 판정. 이 기본 형태에서 '십자조(BA(K))', '영십자(BAA)', '십자가(BA→K)', '십자 ⇨ 숙(BA⇩A)', '십자세화(BA A+B or ↑A+B or ↓A+B)' 등 수많은 기술들이 파생되는데 하나같이 쓸만한 것들이다. 특히 발동속도가 빠르다는 것은 상대의 돌진을 저지하거나(나이트메어의 미치광이 연속공격. 아는 사람은 이거 무서운 줄 다 안다) 사소한 딜레이 시간조차 반격할 수 있다는 뜻이 된다. 치고 빠지는 공격의 핵심이 될만한 기술.


▲자, 보라. 세로 한획~


▲가로 한 획. 십자 맞지?

무영수(↓BA)


▲언제 봐도 멋있는 멸귀환 공격

역시 두 번째 공격에 멸귀환을 사용하는 공격. 기술명 중에서 끝이 '수'로 끝나는 기술들은 모두 이 계열의 기술들이다.

풍차(B+K)와 세화(세화)

풍차와 세화는 타키가 가지고 있는 두 가지 이동기술이다. 풍차는 B+K로 사용하는 기본적인 형태가 있으며 앞으로 구르면서 타점이 높은 기술들을 회피한다. 풍차에 ↑ or ↓ 의 레버입력이 들어가는 경우 횡방향으로 구르는데 이것은 따로 '쇄차'라고 부른다. 풍차에서 파생되는 기술에는 '차영수(B+K A)', '질풍차(B+K B)', '뇌운차(B+K BB)', '용권차(B+K BK)', '뇌명차(B+K BBB)', '풍참차(B+K BKB)' 등이 있는데, 놀라운 것은 '질살 ⇨ 풍차(↘K B+K)'와 같이 중간에 풍차가 들어가 있는 기술들은 모두 풍차 파생 기술들까지 연결이 가능하다. 세화 역시 ↑ or ↓ 레버 입력으로 축을 비트는 것이 가능하다.

식요탄(←B+K)

상대를 무지 높이 띄우는 하단 판정의 기술. 타키의 공중콤보를 위한 주력 기술이다. 발동이 약간 느린 것이 아쉽지만 하단 판정이라는 것은 심리전에서 유용하게 쓰일 수 있다는 뜻. '난파식요(AB←B+K)'라는 기술의 모습으로 횡베기, 종베기, 연속기 이후에 곧장 사용할 수 있다. 또 '식영수(←B+K A)'는 식요탄을 캔슬하고 멸귀환을 사용하는 상단베기 기술. 원래 캔슬이 본 용도이긴 하지만, A를 입력하는 타이밍을 조절하여 식요탄 공격판정이 나온 이후에도 사용할 수 있다.


▲ 라이트닝~~

숙(↓↙←)


▲이것이 숙

타키의 특수자세. 커맨드를 입력하면 아더의 이아이(거합)와도 비슷한 공격자세를 취한다. 이 상태에서 '숙영수(숙 중 ←A)', '풍숙(숙 중 A)', '정혼숙(숙 중 B)', '기영숙(숙 중 ↓K)', '황신숙(숙 중 A+B)' 등등의 공격이 나오는데 이 중 특히 쓸만한 것이 풍숙과 기영숙, 정혼숙, 그리고 숙구이다. 풍숙은 상대가 가드한 이후에도 반격의 위험이 적으며, 기영숙은 기습적인 하단, 정혼숙은 발동이 빠른 중단공격이다. 숙구는 숙의 자세 중에서 → 레버 입력으로 나오는 낮은 자세의 돌진이며 레버 조작여하에 따라 그 거리를 조절할 수 있다. 숙의 자세를 잡으면 횡베기, 상단공격들을 회피할 수 있는데 숙구 역시 상단 공격들보다 낮게 앞으로 달려간다. 숙영수를 제외한 모든 숙 파생 기술들은 숙구 중에도 사용이 가능하다.

추천 연속기

타키는 기본 띄우기인 '앙익(↘B)', 상대가 배후에 있을 때 나가는 '특수 봉주(등을 보이고 있을 때 B+K)', 그리고 '식요탄(←

B+K)' 이렇게 세 가지 정도의 띄우기를 갖고 있다. 이 중에서 콤보를 넣기 가장 쉽지만 그대신 사용할 기회가 적은 것은 봉주이며, 양익은 많이 사용하게 될 기술인데 반해서 띄우는 높이가 낮기 때문에 콤보를 넣기가 좀 까다로운 편이고, 식요탄은 띄우는 높이가 엄청난 대신에 위치와 타이밍 등이 애매한 단점이 있다. 어쨌든 칼부림 연속기술들은 어느 것을 쓰든지 다 그게 그거일 정도로 콤보에 넣기가 쉽다.

봉주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공감살(↘KKK)

봉주를 맞추면 상대는 땅에 크게 튕긴다. 이때 K를 높은 타점에서 맞추면 상대가 높이 떠오르는데 영지치를 조금 일찍 집어넣는 듯한 느낌으로 사용하면 나머지는 무리가 없을 것이다.

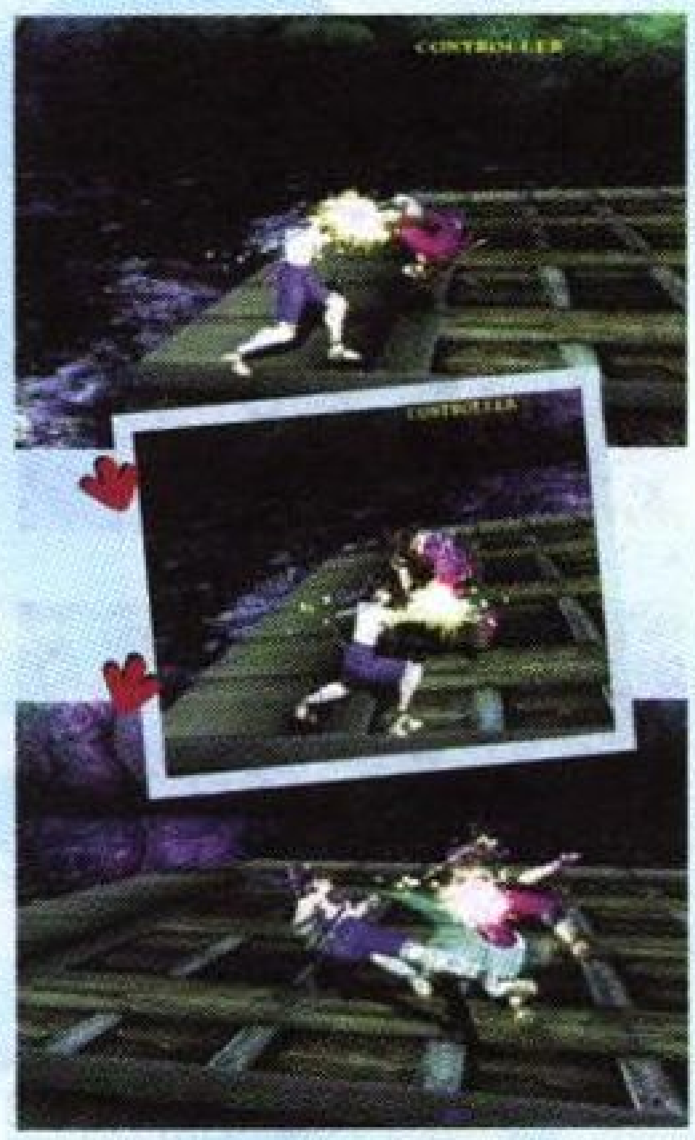
봉주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) ⇨ 천주(←K) ⇨ 조정벌(BBB)

역시 위의 연속기와 같은 요령. 조정벌의 타이밍만 조금 신경쓰면 쉽다.

양익(↘B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공감살(↘KKK)

위의 콤보는 완전히 접근하여 카운터로 띄운 경우에 들어간다.





양익(↘B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 조괄파(ABK)

여기서부터 양익이 들어가는 모든 콤보는 양익을 중거리 정도에서 맞춘 후의 경우이다.





양익(↘B) ⇨ 연주(KK) ⇨ 질공감살(↘KKK)

식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 조정벌(BBB)

식요탄으로 띄운 후에 류인을 맞출 때에는 되도록 오른방향으로 횡이동 한 후에 사용하는 것이 성공률이 높다. 식요탄에서부터 나올 수 있는 공중콤보는 다양하지만 매우 불안정하다.

식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 주(K) ⇨ 삼연주(KKK)



샹파

기술설명

청려가(AAB)와 청려곡(AA ←B)



▲청려가

청려가는 매우 빠른 공격이라는 것이 큰 장점. 상황에 따라 마지막 공격이 검을 회전시키는 청려곡과 섞어 쓰면 좋다.

기굴소(↘A)



▲이거 정말 좋다

상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 꽤 빠른 속

도로 긴 리치의 하단 횡베기를 한다. 생각외로 리치가 길기 때문에 상대가 종종 맞아주는 기술이며 반격을 받을 위험성도 많지 않다.

장용영(↙BA)

중단공격 이후에 나가는 하단 찌르기의 속도가 매우 빠르고 상대를 혼란시키기에 유리한 좋은 기술이다. 이런 기술들에서 결정적으로 황성경과 상파의 차이가 드러난다.

상울(일어서며 B)과 상대자(일어서며 bA)

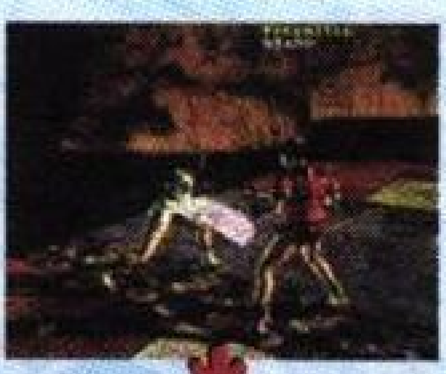

◀상울 페인트


▶하단 공격

상울은 일어나면서 검을 회전시켜 올려 베는 기술이다. 그 자체로서 우수한 기술이며 띄우기 기술의 성격도 지니고 있다. 게다가 일어서며 공격이 나온다는 것은 상파의 특수이동기 유보슬(A+K) 이후에 곧장 연결하여 사용할 수 있다는 말이 된다. 그러나 이런 공격들을 상대방이 예상한다면 상울의 올려 베기 동작 전체를 페인트로 하여 매우 빠른 속도로 하단을 습격하는 상대자를 사용할 것을 권한다. 둘다 훌륭한 기술이다.

병사재(↙B+K)

맥시의 축이동·녹존 기술과 비슷하게 왼쪽으로 크게 회피하면서 검을 내려베는 회피공격 기술이다. 역시 효과를 극대화하기 위하여 왼쪽으로 횡이동한 이후에 곧장 사용해주자.


▶좌측으로 스텝


▲이동의 폭을 봐라!

진보(↓B+K)


▲쾅!


▲곧바로 잡는다!

그 자체로 공격력이 물론 있지만 사실 그것보다는 지진효과를 기대해서 사용하는 경우가 더 많다. 강하게 발을 구르기 때문에 일정한 반경 내에 상대가 들어오면 가드를 하지 않은 경우에는 중심을 잃게 된다. 이 때 곧장 잡기 혹은 띄우기 공격을 사용할 수 있다.

유보슬(A+K)


▲스욱~

하단 판정으로 스윽 이동한다. 당연히 이동중에는 상단 기술들을 손쉽게 피할 수 있다. 유보슬의 중요한 부분은 일어나며 사용하는 유용한 기술들을 모두 연결하여 사용할 수 있다는 것. 따라서 상대의 공격들을 피하면서 접근하여 역습을 가하는데 매우 유리하다.

추천 연속기

상파의 연속기 체계는 황성경의 그것과 비슷한 점이 많다. 다소 여성적인 동작이지만 검술의 원류는 같기 때문. 일단 띄우기 기술은 '승박(↘B)', '수익률(A+B)', '작라음(→A+B)', '항굴자(aB)' 등이고 마무리는 '명류각(→→K)'으로 한다. 대부분 발생 시간이 빠른 기술들이라서 수많은 연속기를 만들어 낼 수 있다.

승박(↘B) ⇨ 화율(BB) ⇨ 수익률(A+B) ⇨ 명류각(→→K) or 잡기













항굴자(aB) ⇨ 화율(BB) ⇨ 수익률(A+B)

항굴자(aB) ⇨ 검절(A) ⇨ 예자(→B) ⇨ 진대자(→BB)



이제 축구도 석세스 열풍!

실황 J리그 퍼펙트 스트라이커2

NINTENDO64

제작사 : 코나미

장르 : 스포츠

발매일 : 발매중 (7월21일)

발매가 : 7,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★

SFC 시절부터 지켜온 정통 실황축구의 종지부를 찍을만한 'J리그 퍼펙트 스트라이커2'가 드디어 발매되었다. 나날이 발전해 가는 다양한 기술과 전술 그리고 다채롭고 흥미로운 연출시스템까지 전편보다 훨씬 강력해진 모습으로 축구매니아들 사이에 또다시 열풍을 불러일으키고 있다!

공략 … 심수철

조작방법

공격조작



▲ 타입1을 기준

방향키	선수이동
A버튼	패스
B버튼	슛
C버튼	상 스루패스
	하 대시
	좌 플라이볼(공을 띄우거나 센터링시)
	우 원투패스
Z버튼	버튼을 누른 채로 방향키를 사용해 공을 휘게 하거나 드리블중 점프를 한다

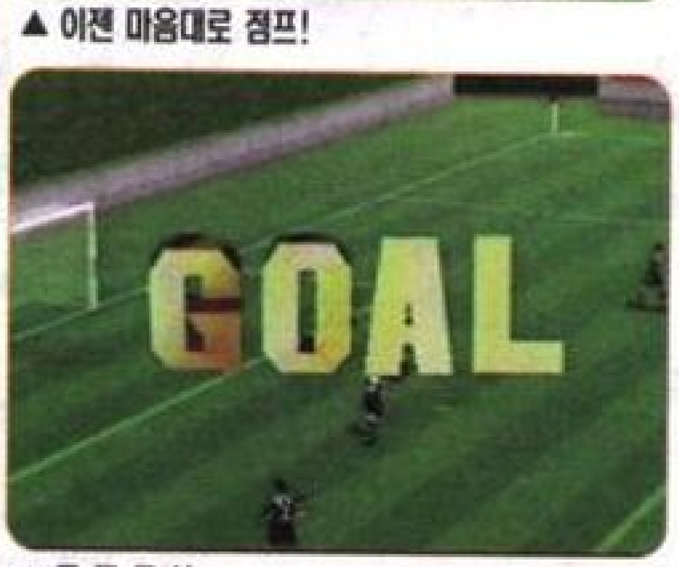
수비조작

방향키	선수이동	
A버튼	차지 (볼을 뺏는다)	
C버튼	좌	슬라이딩
	하 (연타)	상대선수와 몸싸움
B + A 버튼	숄더차지 (파울이 될 수가 있다)	

이번 J리그2의 특징



▲ 이젠 마음대로 점프!



▲골골골!!



▲ 다양한 모션!

이번 작의 특징은 전작(월드컵98)에 비해 기술과 연출면에서 크게 보강되었다는 점이다. 처음 플레이시에는 그 차이를 잘 느끼지 못하지만 우선 실황시스템이 아나운서와 해설자 두 명으로 나뉘어 있다. 또한 전작에선 자동으로 되던 점프도 이젠 Z버튼을 이용해 하나의 기술로 사용할 수 있게 되었다. 구장은 좀더 섬세해져 필드 중 햇빛이 들지 않는 곳은 그늘로 어둡게 표시되고 우천시에는 느닷없이 번개가 쳐 플레이어를 깜짝 놀라게까지 한다. 그외 선수들과 심판의 실랑이 장면도 추가되는 등 다양한 모션이 전작에 비해 더욱 늘었다. 응원소리는 혀를 내두를 정도의 현장감으로 둘러싸여 TV 볼륨을 높이고 싶은 충동을 일으키기 충분하다. 게임에서의 두드러지는 특징은 전작의 시스템적 열세 (선수가 많아지면 게임이 느려짐)로 인해 수비수들은 가만히 뒤에서 필드를 지켰지만 이제는 많은 선수들이 얽히고 설켜 볼키핑을 다툰다. 또 예전엔 공이 발에 붙어 다니는 초자연적 현상을 보여준 반면 지금은 슬라이딩으로 쳐낸 볼도 어디로 튈지 모르는 숨막히는 루즈볼 다툼도 느껴볼 수 있다. 게다가 곳곳에 숨어있는 자랑스런 한국선수들을 찾아 플레이하는 것도 게임의 또다른 묘미가 아닐까?

이번 게임에 등장하는 한국선수



▲ 앗 명보오빠!

카시와 레이솔에 홍명보 선수, 요코하마F 마리즈엔 유상철, 세레소 오사카에 노정윤, 황선홍. 그리고 빗셀 고베에는 김도훈, 하석주, 최성용 등 3명으로 제일 많다. 에디트로 한국외인구단을 만들어 J리그를 평정해보는건 어떨지?

자 이제 나만의 선수를 키우자!

석세스모드



▲ 드디어 축구팬들에게도 석세스가~!

실황야구의 석세스모드를 부러워했던 축구매니아들에게 희소식! 아직 처음이라 그런지 실황야구에 비하면 간단하기 그지없는 구성과 스토리이지만 그래도 일단은 합격점! 다양한 에피소드가 준비되어 있으니 3년동안 주인공을 열심히 키워보길 바란다.

커맨드



▲ 이것이 석세스모드의 기본화면



▲ R키는 스케쥴표,
L키는 지나간 대화를 다시 볼 수 있다

모든 커맨드는 그림만 봐도 어떤 것인지 알 수 있게 구성되어있기 때문에 일본어를 전혀 모르는 사람도 쉽게 이해할 수 있다. 결과 역시 좋은 건 빨간색 글씨와 함께 효과음이 나오므로 일본어를 몰라 항상 버튼연타라는 가공할 기술을 쓰는 사람에게 효과적!

- 트레이닝 - 훈련이다! 훈련!
- 휴식 - 떨어진 체력을 보충한다
- 기분전환 - 주로 외출을 한다. 계절에 따라 놀러가기도 한다
- 대화하다 - 특정인물에게 말을 거는 것이다. 주로 감독에게 써먹으면 좋다
- 평가 - 자신에 대한 남들의 평가를 알아보는 것이다
- 상태 - STATUS를 알아본다. 자신의 특기, 아이템, 특징까지 다 나온다
- 설정 - 키콘피그변경이나 세이브를 할 때 사용한다

트레이닝 효과표

종목	골결정력	슛	커브	스피드	대쉬	스테미너	점프	키프	디펜스	패스	런닝
런닝							상승	상승			
단거리질주				상승	하강			하강		하강	
드리블				상승				상승		하강	
헤딩연습	상승				하강		상승				
슛 연습	상승	상승		하강		하강					
수비연습						상승	상승				
플레이스킥	상승	상승					하강				
미니게임						상승	상승				

(골키퍼 시)

종목	키퍼능력	골킥	커브	스피드	대쉬	스테미너	점프	키프	디펜스	패스
반응속도연습	상승	상승		하강	하강					
높은볼연습				하강	상승					
키퍼전용연습	상승	상승			하					



▲ 뛰어라 뛰어!



▲ 초반에 스테미너를 확실히 올려야 나중에 체력이 덜 떨어진다


▲ 프리킥연습은 정말 어렵다

석세스모드 공략

부상율(ケガ率)을 따져가며 트레이닝에 임하라!

부상은 체력(體力)이 떨어지면 발생하기 쉽기 때문에 언제나 남아있는 체력에 주의하지 않으면 안된다. 부상을 당하지 않게끔 하고 싶으면 스태미너를 높이는게 좋고 만약 1번 부상을 당하면 그다음 부상을 당하게 되었을 때 입원하는 경우도 있다. 또한 부상당하게 된다면 오오바야시(大林)코치와 상담해 보는 것도 좋은 결과를 얻을 수 있다.



▲ 뜻하지 않은 부상을 당하는 경우도 있다

컨디션(やる氣)을 잘 조절한다!

컨디션은 언제나 화면 위에 얼굴모양으로 표시된다. 기분 나쁜 일이나 저조할 때 한 단계씩 하강하게 되는데 기분전환 커맨드를 사용해 항상 평균 이상을 유지하도록 하는 것이 좋다.



▲ 운동선수에게 기분전환은 필수!

최대 관건은 감독에게 잘보이기!

이 게임에선 감독(監督)의 평가를 최대한 올려놓는 것이 제일 중요하다. 스케줄 도중 감독이 주인공만을 뻔히 보고 있을 때가 있는데 이때 플레이어 스스로 조작하는 연습모드로 변경될 때가 많다. 감독에게 최대한 말을 많이 걸고 트레이닝도 감독과 코치에게 잘 보이는 연습위주로 해라. 어쩔 수 없다. 시합에 나가기 위해선 마지막 승격발표까지 감독을 신경을 써야한다.



▲ '감독님은 꼭 누굴 닮으신 것 같아요.' '그래 누굴까?'

석세스모드와 함께 할 등장인물

사와다(澤田)



한때 주인공과 함께 골든콤비라 불리웠던 친구

감독(監督)



이 게임 최대의 특징은 감독에게 잘못보이면 끝장

키도우(鬼頭)코치



실질적으로 팀을 관리하는 코치

이시이(石井)



주인공의 라이벌로 등장. 중학2년까지 브라질에 있다 왔음. 게다가 항상 주인공과 포지션까지 똑같다

오오바야시(大林)코치



주인공이 연습을 안하면 안한다고 핀잔을 준다. 별로 말이 없다

아루노(在野)



놀기 좋아하는 선배. 수다장이로 유명하다. 쿠루미를 좋아함

미야모토(宮本)



컴퓨터로 축구를 분석하는 신세대. 인터넷이 취미. 주인공과 동기이다

요시다(吉田)



팀의 주장. 늠름한 모습이다

다케다(武田)



평범하며 무난한 성격으로 선수들끼리 다리를 잘 놓아주고 있다

쿠루미(くるみ)



학교 옆 식당주인의 딸

프롤로그 골든콤비

주인공은 어릴적 같이 축구를 했던 친구 사와다 (澤田)와 최강의 콤비를 이루며 중학축구를 재패했다. 둘은 크면 J리그에서 같이 활약하자고 약속을 하고 각자 갈 길을 떠난다.



▲ 좋았던 그때 그 시절

■ 입단서 작성

우선 시작하기 전에 자신의 선수부터 작성해야 한다. 이름과 얼굴 포지션 키 호칭 그리고 유스팀을 정하고 나면 그 팀에 입단하는 것부터 게임은 시작된다.



▲ 마음에 드는 얼굴은??

1년간 기본 스케줄 공개

4월 입단 첫 대면 . 키도우(鬼頭)코치가 새로 입단한 선수들을 소개한다. 주인공을 제일 먼저 소개하는데 이때 라이벌인 이시이비(石井)를 볼 수 있다(플레이어가 고른 포지션과 항상 동일한 포지션을 희망한다. 역시 라이벌…). 늠름한 요시다(吉田)주장과 감독을 소개받고 나면 정식으로 커맨드를 사용할 수 있게 된다.



▲ 모두들 의욕이 넘치고 있다! 자 시작이다!

5월 선배로부터 학교 옆 식당주인의 딸인 쿠루미(くるみ)를 소개받게 된다. 1살연하의 귀여운 여자아이인데 첫대면에 자신의 스페셜 음식을 먹어보라고 권하는데 이때 선택할 답변은

'보기만해도 매워보여, 사양할께'
'의외로 맛있을지도 모르지'

어차피 게임이니까 사양하지 말고 먹도록 한다. 그럼 주인공이 너무 맵다고 느끼는데 쿠루미는 자신의 음식을 맛있어 하는 줄 알고 기뻐한다(쿠루미 호감도 상승)!



▲ 귀여운 쿠루미짱~

5월부터 감독이 보는 앞에서 트레이닝을 할 수 있다. 프리킥 연습은 처음엔 좀 힘들지만 나중되면 10골중 10골 모조리 다 넣을 수 있는 실력이 된다. 스루패스 버튼을 눌러 시점을 조절해가며 커서를 맞추고 적당한 힘으로 공을 차도록 한다. 단 트레이닝을 거듭할수록 숏능력도 늘어나니 나중엔 조절을 잘해야 한다. 5골이상 넣으면 감독과 코치의 평가치를 올릴 수 있다.



▲ 감독님 보십시오! 제 실력을

6월 소속팀의 톱감독과 대면할 수 있다. 더욱 마음가짐을 바로하고! 밤에 혼자 남아 연습하고 있는 요시다 주장을 만날 수 있다. 여기서 요시다는 무리한 연습으로 인해 부상을 당하지만…. 가벼운 부상인 듯 별로 신경쓰지 말라며 넘어간다. 역시 선수는 부상을 조심하지 않으면 안되는 것인가. 락커룸에서 다시 만난 요시다. 대회에 출장하겠다는 의지를 분명히 한다. 걱정되는 주인공. 과연 괜찮을까?



▲요시다주장 무리하지 마세요!

7월 드디어 입단 후 첫 대회시작! 일본 유스클럽 대회! 그러나 주전멤버는 2, 3학년들이 나가게 된다는 말에 약간은 서운해하는 주인공. 가볍게 예선전을 돌파한다. 승리의 기쁨을 함께 나누자! 기분전환 커맨드 그림이 해수욕장으로 바뀌어 있을 것이다. 수영하러 가기 좋은 계절이다. 이왕이면 여자친구와 함께?



▲ 일본 유스클럽 대회 개막!
하지만 주전이 아니다

8월 2주동안 캠프기간이다. 공기 맑고 경치 좋은 곳에서 합숙훈련을 하는 것이다. 디펜스와 프리킥 연습은 직접 조작할 수 있다(커맨드가 빨간색으로 표시되어있다). 이땐 좋아하는 여자가 있어도 멀리 떨어져있기 때문에 전화통화만 할 수 있다! 합숙이 끝나면 집으로 가게 되었다고 좋아하는 주인공을 볼 수 있다. 역시 방학 때도 운동선수는 힘들다.
그 뒤 팀은 승리를 거듭해 유스클럽 대회 결승전까지 올라오게 되지만, 역시 요시다 주장은 제 컨디션이 아니었던 것이다. 그 날밤 무리했던 이유로 인해 방치해두었던 부상이 악화되고 결국은 요시다주장은 병원에 입원하고 소속팀은 패하게 된다.



▲ 요시다주장의 부상!

9월 걱정된 표정으로 병원으로 달려간다. 허나 결과는 역시. 요시다주장은 이제 다시는 축구를 할 수 없게 되었다. 낙심하는 주인공. 발의 부상을 이미 알고 있었는데도 말리지 않았기 때문에 더욱 괴로울 수밖에 없었다. 하지만 요시다주장은 대학진학이 결정되고 앞으로 코치로써 새로운 인생을 살아나가려는 의지를 보여줌으로 팀은 다시 활기를 되찾게 된다. 다음주 새로운 주장은 2학년인 아루노(在野)로 결정되고, 3주째엔 주인공의 생일날이 있다. 선물구걸하러 여기저기 다니는 주인공. 팀메이트나 여자들에게 잘 보일걸 하고 후회하는 기간(발렌타인데이, 크리스마스 등)중 하루다. 만약 아무도 신경 써주지 않는다면 당연히 기분이 안좋아지며 의욕(やる氣)도 다운된다. 4주째 새로운 주장아래 첫 연습시합을 벌이지만 그대로 대패해 아루노는 실의에 빠지게 된다. 하지만 감독과 팀메이트들의 격려가 그를 다시 힘내게 한다!



▲ 새로운 캡틴이 결정되었다!



▲ 생일인데 아무도 없나

11월 2주차에 학교에서 문화제가 열린다. 안가도 상관없지만 이왕이면 가 보는게 좋을 듯



▲ 옛날 학교 동창을 만날 수도 있다

Nintendo 64

12월 J유스컵 스타팅멤버를 발표한다. 여기서 자신이 얼마나 열심히 선수를 키워 왔으며 감독에게 많은 로비를 했는지를 가늠할 수 있다. 시합에 못나가게 되면 그냥 벤치를 지켜야하는 신세. 한편 이번 달에는 스키를 타러 갈 수도 있다. 여자친구가 있거나 팀메이트 평가가 좋다면 크리스마스를 즐겁게 보낼 수 있다.



▲ 감독님 저도 내 보내 주세요!

1월 1주차에 신사참배를 하러간다. 그러나 이것도 같이 갈 사람이 없으면 그냥 넘어가게 되는 이벤트니 평소 잘해두는 것이 좋다. 정월 초하룻날 울리는 벨소리가 얼마나 반가운지 모를 것이다.



▲ 흉을 뽑으면 특징을 얻을 수 있다

이벤트 모음

이번 J리그 퍼펙트 스트라이커2에선 이벤트가 상당히 많이 나온다. 기본골격은 변함이 없지만 거의 할 때마다 새로운 일들이 일어나므로 이벤트를 찾아보는 것도 꽤 재미있다. 거의 랜덤형식으로 나오기 때문에 약간은 골치 아플 것이다.



2월 발렌타인데이가 있는 날이다. 연애에 전혀 관심없이 연습만 했다면 초콜릿은 바라지 않는 것이 좋다. 어쩌다 쿠루미가 그냥 선수전원에게 돌리는 경우가 있긴 하다. 사귀고 있는 여자가 있다면 반드시 초콜릿을 받게되며 이쪽으로 빠지다가 잘못하면 사랑병 (戀の病)에 걸릴 수도 있으니 주의!



▲ 초콜릿! ~충치가 생기는 경우도 있으니 조심!

그후 4월에 또 신입부원을 받으며 2년째가 시작된다. 감독의 신임을 받아 시합에 출전하게 되면 절대 패배하지 않도록 한다 (주전멤버로 임명되는 대로 바로 세이브를 해놓는 것이 좋다). 시합결과는 승격에 엄청난 영향을 주기 때문이다. 이런 식으로 3년째 9월이 되면 승격발표를 하게 되는데 이미 이때가 되면 자동으로 세이브가 되도록 시스템 되어 있어서 여기까지의 세이브로 여러 엔딩을 볼 수 없게 해놓는 치밀함이 돋보이기도 한다. 승격이 안되면 몇 시간(?)의 노력은 허무함이란 이름으로 날려보내는 수밖에…. 건투를 빈다!



▲ 배드엔딩. 진학이라. 그래도 다행이군



▲ 최악! 승격도 안되고 여자친구와도 깨지다니!!!

이벤트	결과
새벽5시에 시계가 울린다.	일어나 새벽조깅을 하면 스태미너 팀메이트평가 UP! 그냥 자면 체력이 UP
다리밑에서 미야모토와 만남	연습하면 슛, 대시, 스태미너, 팀메이트평가 UP
정체불명의 여자등장	시합이 끝날 때마다 부족한 면을 체크해줌. 골고루 능력UP
어떤 칭호가 좋아?	다케다의 질문에 대답한다. 포지션에 따라 UP되는 항목변화
연습 중 비가내림	실내연습을 하게되는데 좌우를 잘 선택해 성공하면 '악천후에 강하다' 라는 특징을 얻고 실패하면 '비에 약하다' 라는 약점을 얻게 된다
놀이터에서 공이 날아왔다.	けって返す(돌려주다)를 선택하면 결정력과 슛능력 UP!
혼자 야간까지 연습	納得できるプレイか. . . (납득할 수 있는 플레이인가…)를 선택하면 코치나 감독 평가 UP!
사와다의 부상	철벽남, 폭발남 특징 습득
귀가후 이름모를 이의 편지	주인공을 사모하는 팬이 많은 특기를 습득하게 도와준다
톱감독 앞에서의 연습	左(왼쪽)을 선택하면 스태미너, 키프력, 디펜스 UP!
다리밑에서 연습	프리킥- 커브 UP, 리프팅-키프력 UP
마미(眞美)와의 만남	문화제때 피아노 소리가 들리는 곳으로 가면 된다
라이벌과의 대결	프리킥(FK) - 레벨 60이상- 승리하고 30이하- 주위사람들의 평가 다운 DF, GK - 40이상 - 승리, 20이하 - 주위사람들의 평가 다운.
신발이 섞였다.	이시이(石井)-키프력UP, 미야모토-스피드 키프력UP, 주인공-컨디션(やる氣) UP!
해외클럽 시합	지금까지 시합에 전승하면 가능
어떤 스타일의 축구를 하니?	각기 스타일에 따른 레벨 UP!
실황 월드사커 10탄을 플레이	휴식을 취하다 발생. 게임 승리시 레벨 UP!



▲ 이시이(石井)에게 이겼다!



▲ 미야모토는 안경이 없으면 아무 것도 안보여!



▲ 승격발표시간. BGM은 오로지 긴박한 심장고동 소리뿐


▲ 감독과 의논하다 보면 이런 특기도 부여받는다!



▲ 차범근 감독의 영향? 미야모토의 컴퓨터분석!



▲ 드디어 시합 출장!



▲ 이 여인은 누구인가? 아주 터프하다



▲ 현재 시합의 상황 설명이다.


▲ 누가 이런걸 나에게…



▲ 경기결과에 대한 관중들의 목소리를 들을 수 있다



▲ 왕년의 골든콤비가 오늘의 적이 되다!

역시나 숨겨진 팀이 존재한다! 게다가 일본 대표팀엔 나까다(中田)도 등장!

● 토너먼트 우승

돈트뮬트, 가작스, 유벤코스, 욘토스 등장 (세계클럽팀)

● 시나리오 우승

일본대표, 월드대표

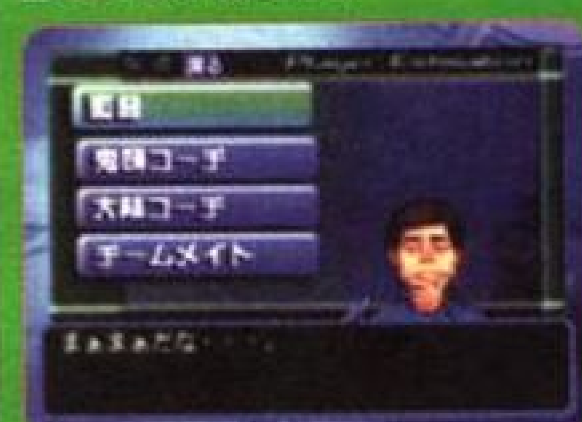
● J리그 모드 우승

세계강호들과의 시합 인터내셔널 매치-프랑스 월드컵 8강팀과의 대전

COLUMN

시합에 대비해두자

1년째 12월에 시행되는 대회가 주인공이 처음으로 출전할 수 있는 시합이다. 그러나 시합 멤버를 선출할 때 감독의 신뢰도가 100이상 되어야 시합에 출전할 수 있다. 화면에 평가가 「그런데로…(まぁまぁだな)」라고 표시될 때까지 감독의 신뢰도를 높여둘 것. 어쨌든 한 시합이라도 많이 출전하는 것이 포인트다.





특징 리스트

특징명	주요 효과
鐵壁男 (철벽남)	결정적인 슛을 연속으로 막았을 때에 컨디션UP
占取り屋 (점취옥)	FW한테 필요한 능력 UP
司令塔 (사령탑)	MF한테 필요한 능력 UP
世界の壁 (세계의 벽)	DF한테 필요한 능력 UP
守護神 (수호신)	GK한테 필요한 능력 UP
PKよわい (페널티킥에 약함)	PK시 파라미터 DOWN
悪天候に强い (악천후에 강하다)	악천후에 컨디션 UP
雨によわい (비에 약하다)	비오는 날은 컨디션 DOWN
回復が早い(遅い) 회복이 빠르다(느리다)	리그전에서 시합후의 체력 회복여부
センスがいい(わるい) 센스가 좋다(나쁘다)	연습으로 능력이 올라가기 쉽다(어렵다)
爆發男(폭발남)	1시합에서 득점할수록 능력(컨디션) UP
お祭り男 (축제남자)	중요한 시합에서 능력 UP
Vゴール男(V골 남자)	연장전에서 능력 UP
勝負 强い (승부에 강하다)	동점, 역전의 슛일 경우 결정력 UP
勝負よわい (승부에 약하다)	동점, 역전의 슛일 경우 결정력 DOWN
逆境につよい (역경에 강하다)	동점, 지고 있을 상황에서 능력 UP
あたりにつよい (맷집이 강하다)	경쟁에 강하게 된다. 슬라이딩 당해도 쉽게 넘어 지지 않는다
イエローマン (옐로우 맨)	(옐로우) 카드가 나오기 쉽다
暑さしらず (더위에 강함)	온도가 높은 시합에서 스테미너 소비가 느리다?
踊り上手 (춤의 달인)	골을 넣은 후 등의 세레모니
野生のカン (야생의 감)	골 앞에 좋은 장소에 위치를 잘 잡는다?
鐵人(철인)	부상을 잘 당하지 않는다

특기 리스트 (선수 작성시 특기 부여 때도 사용됨)

ドリブル(드리블)
대시 때에 드리블의 간격이 짧아진다

フェイント(페인트)
페인트의 치고 나가는 등의 속도 UP

ボレーシュート(발리슛)
발리가 나올 확률이 높아진다.
결정력 UP

ロングスロー(롱스로)
스로인의 던지는 거리 UP,
세트 플레이의 결정력도 UP

PKキッカー(PK킥커)
PK를 찰 때 결정력 UP

ハイボール(하이 볼)
GK의 높은 공에 대한 반응 UP

ダイビングヘッド(다이빙 헤드)
다이빙 헤드가 나올 확률

1對1(1대 1)
키퍼가 1대1 상황이 되었을 때,
반응이 좋아진다.

スルーパス(스루패스)
스루패스가 통과하기 쉽다

ロングシュート(롱슛)
롱슛이 들어가기 쉽다

ヘディング(헤딩)
헤딩의 결정력 UP

スライディング(슬라이딩)
슬라이딩 시에 DF능력UP
파울이 잘 되지 않는다

オーバーヘッド(오버헤드)
오버헤드의 결정력 UP

マンマーク(맨마크)
마크할 때에 보통보다 더 가깝게 붙는다

インターセプト(인터셉트)
적극적으로 패스커트

コーナーキック(코너킥)
코너킥시, 결정력 등의 능력 UP

フリーキック(프리킥)
프리킥시, 결정력 등의 능력 UP

PKキーパー(PK키퍼)
페널티킥시 막을 확률이 높아진다?

ロングパス(롱패스)
빠르게 낙하 위치에서 멈추는
롱패스가 나간다

トラップ(트랩)
트랩 상황에서 상대편에게
공을 잘 뺏기지 않는다

ポストプレイ(포스트플레이)
등뒤로부터의 차지를 당할 때 키프력
UP, 인터셉트도 당하기 어려워진다

보너스! 숨겨진 커맨드 표
(타이틀 화면에서 입력)

효과	커맨드	내용
세계 대표	○○○○ ○○○○ B A Z + START	메뉴에 인터내셔널 매치가 추가된다
해외 클럽	A ○○ R L ○○ B Z + START	해외 클럽팀을 플레이 할 수 있게 된다
드림팀	下, 下, 上, 上, 左, 右, 左, 右, A B Z + START	일본 드림팀과 월드 드림팀이 출현
대표 선수 숨겨진 얼굴	Z Z Z R R R L L L 下, 上, A B Z + START	선수 작성모드에서 선수의 숨겨진 얼굴 타입을 선택할 수 있게 된다
대두 모드	○○○○ ○○○○ B A Z + START	시합중 선수의 얼굴이 보통보다 크게 표시된다

석세스 연애 매뉴얼

석세스 모드에서 중요한 포인트중 하나로 애인의 존재가 있다. 등장하는 여자 캐릭터 중에 마미, 쿠루미, 미야코, 아야노 4명은 플레이어의 애인이 될 가능성이 있으며, 일단 애인이 되면 파라미터에 주어지는 영향은 상당히 큰 것이다. 자기 스스로 판단해 보고 이상적인 선수를 육성하는데는 어느 여자와 사귀는 것이 좋은지 확실히 파악하고 있을 필요가 있다.

표의 보는 방법

상성	여자 캐릭터가 좋아하는 얼굴 타입. 이벤트의 결과가 좋다
호감도의 상하	여자 캐릭터에 따라 호감도의 상승법에 차이가 있다
선물 등	그 캐릭터에게 받을 수 있는 아이템을 픽업
포지션	그 캐릭터를 애인으로 할 수 있는 가능성이 큰 포지션



코자쿠라 쿠루미

멋있는 스트라이커를 좋아한다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
긴머리	오르기 쉽다	내려가기 쉽다	신 축구, 황금의 포인트	포워드



오사나이 마미

근성도 좋고 귀여운 우등생이다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
열혈	보통	보통	오리지널 CD	미드필더



쿠죠 미야코

언뜻 보기에는 화려하지만 사실은…?

상성	애인이전	애인	선물	포지션
어설픔	오르기 어렵다	잘 내려가지 않는다	트레이닝 머신	디펜더



오토나시 아야노

만날 확률이 낮은 숨겨진 캐릭터 존재

상성	애인이전	애인	선물	포지션
특별히 없다	변화 없다	표면적으로는 애인이 되지 않는다	아야노의 부적, 축구 세계 대백과	전부



GAME POWER

11월호 별책부록



1999년 10월 1일 발행 월간 통권 84호 1992년 등록 공보 라-05780 1998년 1월 1일 국유철도 특별승인 제2호 서울시 마포구 상수동 324-1 협성빌딩 5층 우편번호 121-160 / TEL: (02)3142-6845(대표·다음)